ЕКСКЛУЗИВНО **Deus Ex: Invisible War - едно по-особено RPG**

2 диска

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 1 (69), ЯНУАРИ 2004

без CD: 1.90 лв с 2 CD: 3.90 лв

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Championship Manager 2003-2004

Prince of Persia The Sands of Time

Lords of EverQuest

Broken Sword 3 The Sleeping Dragon

Star Wars KNIGHTS Of The Old Republic

XIII

X2 The Treat

URU Beyond Myst

LIFESTYLE

Видеопиратството – следващата голяма битка?

HARDWARE

Коледни видеоускорители

SOFTWARE

Новият Тотален Windows Командир

PS MANIA

Новогодишен справочник

дистрибуция

3 800819 012136

www.mart.bg

MM
надя
> ВИЖТЕ_МУЗИКАТА
телевизия ММ, ефир: 088 10 31, 098 10 31, www.mmtv.bg
класацията за най-продаваните mp3 в България
събота 14.00 ч
mp3 tops

СЪДЪРЖАНИЕ

брой 1 (69), януари 2004

EDITORIAL

Пач, след пач, след пач... 04

НОВИНИ

Геймърски новини 06

REVIEW

Championship Manager 2003/2004 08
NFS: Underground 10
Lords of EverQuest 14
Prince Of Persia: The Sands of Time 16
Star Wars: Knights of the Old Republic 18
Broken Sword 3: The Sleeping Dragon 22
NBA Live 2004 24
XIII 26
Deus Ex: Invisible War 30
SpellForce: The Order of Dawn 32
Total Club Manager 2004 34
Secret Weapons Over Normandy 36
Armed and Dangerous 38
X2: The Threat 40
Contract J.A.C.K. 42
Worms 3D 44
Terminator 3: War of the Machines 45
Uru: Ages Beyond Myst 46
The Hobbit 48
Magic the Gathering: Battlegrounds 49
Disciples II: Rise of the Elves 50
Pro Evolution Soccer 3 51

PS MANIA

PS News 53
Коледен справочник:
Приключения 54
Състезания 56
Кошмари 57
Екшъни 58

SOFTWARE

Новия Тотален Windows Командир 75

INTERNET

Java games във fresh.bg 76

TABLE GAMES

Дамата 77

ПИСМА

pisma@pcmania.bg 78

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 80

If you feel The Need for Speed, just play Underground!

ЖЪЛТИ СТРАНИЦИ

CHEATS

Console Cheats 59
PC Cheats 63

STRATEGY GUIDE

Age Of Mythology: Titans 60

НОВИНИ

Mixed News 64

LIFESTYLE

Видеопиратството – следващата голяма битка? 66
2003 – поглед назад 72
Enemation или как се отказахме от въображението си... 74

HARDWARE

Коледни видеоускорители 68
HD Safe 70

BEST FREE SOFT

Декември 2003 71

преди три години

В добрата стара приказка за Алиса Чеширският котарак изчезва и накрая остава само усмивката му. На нашата корица от преди 3 години котаракът е малко по-голям от основната ни героиня, а ухилената му в кървава гримаса уста би могла да съществува самостойно и без самия него. Това не е единствената дизайнерска приумица – ако се загледате отблизо в очите на Алиса, ще видите, че те са различни, едното бие към кафяво, другото е маслено-зелено. Изобразена е с гол в ръката нож, което е в пълен унисон със замислената психарска гримаса, позната ни от героите на Хичкок. Имайте предвид, че в оригиналната картинка фонът беше розов и осеян с едни големи и повече от съмнителни гъби, които могат да ни загатнат някои подробности за източниците на вдъхновение у авторите.

Самият сюжет на играта представлява нещо като продължение на книгата, но такова, че Луис Карол вероятно се е обърнал в гроба. Попорасналата Алиса, чиито родители са загинали при пожар, се връща в Страната на чудесата, където се е възцарила тирания. Всичките й обитатели са мутирали в ненормални изроди и нашата героиня хваща оръжието и ги прави на парчета.

Интересно е друго - след излизането на книгата тя е била обявена за скандална. Нямало поука, добродетели, изобщо не отговаряла на духа на времето. А за играта нещо да чухте? По-скоро не. Значи всичко е наред? Ами може и да е наред...

Петър Табов

EDITORIAL

ПАЧ, СЛЕД ПАЧ, СЛЕД ПАЧ...

Изминалата 2003 година бе буквално залята с тонове от пачове за почти всички игри, излизали напоследък. И това въобще не е хубаво, защото само по себе си е свидетелство за едно единствено нещо – дивелъпърите не си вършат работата както трябва. Какво правите бе, хора? Защо си оставяте пръстите по своите т.нар. грандиозни творения и се опитвате да ни продавате недовършени полубоклуци в лъскави кутийки (трябва да си призная, че в огромна част от случаите боксовете на игрите и обясненията по тях са десетки пъти по-готини от самото съдържание).

Причините за този порой от пачове са най-различни, но две се откроява като по-основни. На първо място – големите компании разпространителки често имат навика да притискат своите подчинени геймстудийца и да ги ръчкат за крайни срокове. И накрая финалният продукт не отговаря на първоначалния замисъл. Спомняте ли си Heroes IV и нейния мултиплейър? Или по-скоро липсата на такъв? На второ място пък някои "творци" обичат да лежат на натрупаните до момента лаври. И когато направят една успешна игра, често следващите й части стават все по-лоши и по-недоизпипани, защото хорицата разчитат именно на успеха на предишната. И тогава отново започват да се сипят досадни пачове...

Какво излиза? Т.нар. недостиг на нови идеи в геймърската индустрия въобще не е най-големият проблем. Напротив – през последните години той е съпътстван и от рояк от недовършени продукти. Нека направим едно малко сравнение. За първия WarCraft са излезли 6 пача, за WarCraft II – 5. А знаете ли каква е общата бройка за WarCraft III: Reign of Chaos? Точно 13! Ако пък се опитам да преброя колко кръпки на година се изготвят за един средностатистически 3D шутър, едва ли ще ми стигне определеното за едиториала място.

Да вземем и едно съвсем прясно заглавие като Contract J.A.C.K. например. Та за него се пръкна пач още преди самата игра да се появи по рафтовете на магазините. Това е просто смешно... по-скоро трагично. Някои дивелъпъри пък започнаха да възприемат тактиката – "на ви пач, ама само ние си знаем какво оправя той".

Господа, да не би да ви е срам да си признаете какви тъпотии, допуснати единствено и само от вас, оправят тези т.нар. "кръпки"? Опичайте си акъла, защото ние, потребителите, все пак имаме някакво търпение, право на избор и много скоро можем и да загубим доверието си във вас – разработчиците. Да се надяваме, че това не е глас в пустиня...

Владимир Тодоров

обади се от стационарен телефон на

0 900 40 400

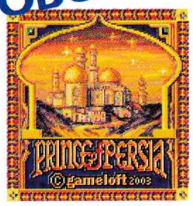
най - търсените хитове

мелодия	код моно	поли
aventura - obsession	56765	56802
aventura - enescame a olividar	56766	56803
dido - white flag	56767	56804
dj bobo - chihuahua	56768	56805
despina vandi - gia	56769	56806
los cacos - ninia piensa en ti	56770	56807
те - ще те намеря	56771	56808
ъпсурт и белослава - и твойта майка ...	56772	56809
нина николина - ти	56773	56810
каризма - вярва	56774	56811
румънеца и енчев ft. устата - от утре	56775	56812
гергана - губя те бавно	56776	56813
емилия и нидал - безумна любов	56777	56814
ивана - къф си ти бе	56778	56815
ивана - стара история	56779	56816
шабан шаулич - ти ме вараш най боие	56801	56817
88 - стоп	56781	56818
азис - чуролийке	56782	56819
азис - буда бар	56783	56820
емилия - няма да тъгувам	56784	56821
василис карас - феномено	56785	56822
магда - утре късно е	56786	56823
магда - море и суша	56787	56824
индира радич - лопов	56788	56825
цветелина - 100 мерцедеса	56789	56826
в. стоянов - пирамиди фараони	56790	56827
деси слава - няма те до мен	56791	56828
цеца - кукавица	56792	56829
ромски оркестър - каручката	56793	56830
анелия - погледни ме в очите	56794	56831
малина - тръгвам си	56795	56832
татяна - македонска хубост	56796	56833
мария - родени за любов	56797	56834
рейхан и люси - имам нужда от теб	56798	56835
галин - селската баня	56799	56836
тоше и есма - магия	56800	56837

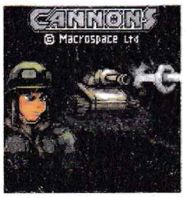
коледни песнички

мелодия	код моно	поли
червените ботушки	56741	56750
дядо мраз	56742	56751
над смълчаните полета	56743	56752
шаро и първият сняг	56744	56753
we wish you a merry christmas	56745	56754
jingle bells	56746	56755
last christams	56747	56756
дунавско хоро	56748	56757
химн на българия	56749	56758

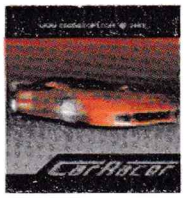
НОВО ОТ folk java games



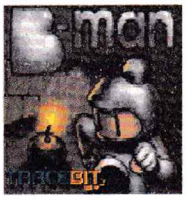
56759



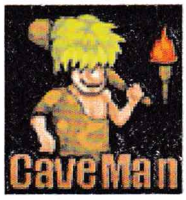
56760



56761



56762



56763

56764

поръчай java игра
чрез sms на 2345 (за абонати на GloBul) или
от стационарен телефон на 0900 40 400
внимание: само за нокиа

Ако не знаеш, как да поръчаш цветна картинка, полифонична мелодия или java игра, отиди на folk.bg и поръчай безплатно, за да се увериш, че настройките на телефона ти са правилни.

коледна цветна картинка

56838

56839

56840

56841

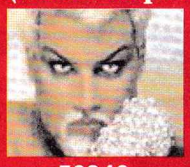
56842

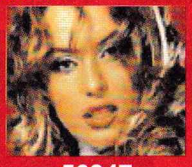
56843

56844

56845

цветни картинки

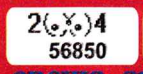

56846


56847

56848

56849

свежо лого


56850

56851

56852

56853

56854

56855

56856

56857

56858

56859

56860

свежа sms картинка

56861

56862

56863

56864

56865

56866

56871

56867

56868

56869

56870

за абонати на GloBul как да поръчат чрез sms?

Nokia - N, A- Alcatel,
Samsung - SA,
Siemens - SI,
M - Motorola,
E - Sony Ericsson
(само за полифонични мелодии и цветни картинки)

При грешка в поръчката, folk не взима пари напразно. Получавате автоматично web код,с който да поръчате желания продукт на www.folk.bg

изпратете SMS на номер 2345 със съдържание кода на продукта
Nokia - N,Samsung - SA, Siemens - SI (за всички продукти)

пример

ако желаете да поръчате FOLK продукт за друг абонат (само за GloBul) след кода, натиснете интервал и въведете номера, на който искате да изпратите желаното лого, мелодия, sms или цветна картинка

цена на sms 2 лв.(без ДДС).
от стационарен телефон: въведи номера на телефона, който искаш да развеселиш, въведи кода на фолк продукта, готово! обаждането се таксува 1.50 лв/мин без ддс. повече информация за поддържаните модели нокиа, самсунг и сименс www.folk.bg

© М Телеком ООД

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

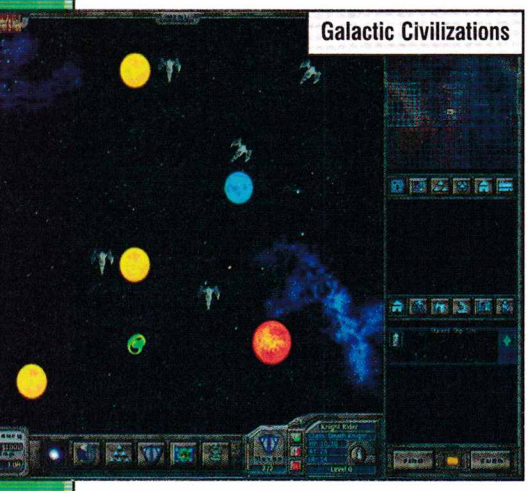
GAME WORLD

Интересен мод за UFO: Aftermath

Хората от сайта www.ufoaftermath.co.uk завършиха един много интересен мод за наскоро излязлата игра UFO: Aftermath, възкресяваща старата поредица X-Com. Той позволява на играчите да направят гледната точка в играта от първо лице и да погледнат през очите на своите войници. Сигурен съм, че всички любители на тази геймка няма да пропуснат модификацията и ще си я свалят от http://www.ufoaftermath.co.uk/Mods/Other/FPC.zip

Некомерсиален експанжън за Galactic Civilizations

Stardock обявиха, че съвсем скоро ще са готови с разработката на нов експанжън за Galactic Civilizations, който ще се казва Altarian Prophecy и ще съдържа една нова кампания, кръстена по същия начин. Най-интересно е, че ще може да се дърпа спокойно от сайта GalCiv.com, защото няма да бъде пускан по магазините. Така Stardock определено показват среден пръст на комерсиализма, а геймърите могат да потриват доволно ръце и да очакват излизането на експанжъна през месец февруари.


Galactic Civilizations

Забавят Hannibal

Оказа се, че след като бе обявен за началото на 2004 г., компютърният вариант на холивудското творение "Ханибал" ще се забави. На официалната страница на The Arxel Tribe обаче нова дата не е определена. Причините за това отлагане не са ясни, но най-вероятно разработчиците искат да изчистят дребни недоразумения.

Ще има Silent Storm: Sentinels

Encore обявиха, че вече усилено се трудят над добавка за тактическата си игра Silent Storm. Тя ще се казва Sentinels и ще предложи нов набор от оръжия, подобрен изкуствен интелект, още наемници, допълнителни задачи за отделните мисии и т.н. Авторите уверяват, че добавката ще промени геймплея, а с дата за излизане още не са се ангажирали.

Combat Over Europe за IL2 Sturmovik

Най-новият адон за IL2 Sturmovik: The Forgotten Battles ще се казва Combat Over Europe. Това обявиха разработчиците му този месец, като увериха, че наистина има какво да се очаква от него. Засега те обещават осем нови кампании, специални екстри за обучение, кооперативни онлайн мисии, пакет с десет нови скина и много други новости. Добавката се очаква да излезе през месец февруари.

RIP

Black Isle Studios затвори врати

От Interplay официално обявиха, че компанията Black Isle Studios е окончателно затворена. Причините за това не са ясни, но фактът, че с тях умира и проектът Fallout 3, определено няма да зарадва никого. Black Isle Studios ще останат завинаги в геймърската история като най-добрите ролеви разработчици. Техни са заслугите за произведения като Icewind Dale, Baldur's Gate, Planescape Torment и Fallout.

БЕЗПЛАТЕН ОБЯД

Награди от Viket NetWorks

Печелившите от томболата на VIKET NetWorks, която върви в класацията на www.pcmania.bg, са:

1. Елина Филипова, гр. Разград
2. Маргарита Демирева, гр. Кърджали
3. Жоро Лечев, гр. Пловдив
4. Калоян Иванов, гр. Раднево
5. Сияна Бонева, гр. Варна

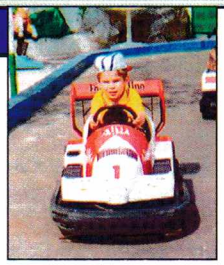
Всеки месец пет участници могат да спечелят до 60 часа Интернет от VIKET. Единственото необходимо усилие е да си попълните коректно графите с данните.

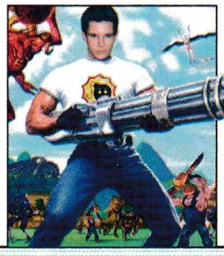
И да си проверявате пощата за награди, разбира се.

WANTED

Двойници на герои от игри по Канал 1

Който гледа "Здравей" по БНТ, знае че това по първоначален замисъл детско предаване от известно време е мутирало в чисто геймърско и то доста професионално. Едно от забавните хрумвания в него е да обяви конкурс за реални "двойници" на герои от игри. Участниците имат пълната свобода на въображението. Някои от тях може би ще ги и познаете:

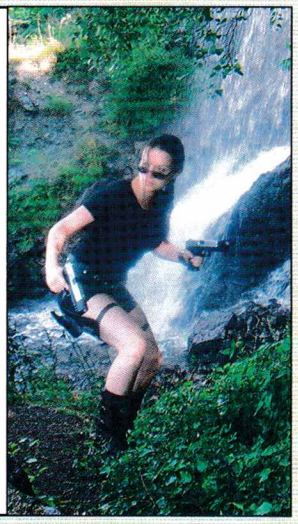




Христо Бояджиев от София е на шест години, но вече кара кола. Мечтае да си има и собствен компютър. Както виждате, Христо е в ролята на пилот от екипа на Джордан Форд.

Това е той, Сириус Ненко Генов – защитник на реда и справедливостта в галактиката, маниак на тема кино (обожава филмите на Джордж Лукас и Стивън Спилбърг), фен на книгите-игри и начинаещ уебдизайнер.

И Лили Стоилова, която май не се нуждае от представяне. Освен че пише за игри, тя професионално е участвала в много конкурси като двойник на Лара Крофт.



EXCLUSIVE

Холивудски звезди в DRIV3R!

Според много информационни източници скоро са приключили споразуменията между Atari и различни холивудски компании, според които геймфирмата иска да използва гласовете на известни актьори в новото си творение Driver 3. Така в новата шофьорска игра ще можем да чуем Мишел Родригес ("Специален отряд"), Мики Рурк, Майкъл Медсън и Винг Рамес. Той излиза, че Driver 3 ще се опита да се конкурира с другата много култова игра в бранша Grand Theft Auto.
Разработчиците на третата част са Reflections Interactive, като засега не са се ангажирали с вероятна дата за излизане. Играта се очаква да се появи за PlayStation2 и Xbox, като най-вероятно ще има и PC версия.

Нов енджин за следващия Heroes!

Преди няколко месеца Ubi Soft се сдобиха с правата на поредицата Heroes. Чак сега човек от фирмата сподели малко новости около бъдещето ѝ. Най-интересно е, че в поредния Heroes of Might and Magic ще видим чисто нов графичен енджин. Той ще бъде изцяло триизмерен и със сигурност ще изглежда доста впечатляващо. От интервюто, дадено от Ubi Soft, става ясно още, че по всяка вероятност ще има и детайлни подземни терени, както и много други новости. Сигурен съм, че и вие очаквате с нетърпение още подробности, затова при следващи вести бъдете сигурни, че ще бъдете прилежно информирани.

Ново геймизложение в Лондон

След като с могъществото си E3 успя да засенчи напълно ECTS и го накара да изглежда като панаира на книгата, европейците ще отвърнат на удара. ESPA (The Entertainment and Leisure Software Publishers Association) са решили от следващата година в Лондон да стартира ново геймизложение. Целта му ще е отново да върне грандиозния имидж на геймизложенията в Европа, като така ще постави столицата на Англия в центъра на гейминдустрията на Стария континент. Изложението ще стартира на 30 август и ще продължи около една седмица. Само времето ще покаже дали целите, които то си е поставило, не са много големи.

Colin McRae Rally 04 и за PC!

След като преди време Codemasters обявиха, че тяхното ново творение на тема Colin McRae ще излезе само за конзоли, този месец те шумно разгласиха факта, че то ще се появи и за PC. Colin McRae Rally 04 се очаква на пазара за компютърни игри през март 2004 година, когато определено няма да остане без конкуренция. Не трябва да забравяме, че дотогава трябва да сме видели и опита за промяна, наречен Richard Burns Rally.

Colin McRae Rally 04

BRAND NEW

Анонс на ANNO War

Този месец Sunflowers разпространиха новината, че геймстудиото Related Designs, създатели на No Man's Land, работят върху нова игра с ANNO в името си. Тя ще се казва ANNO War и ще бъде концентрирана предимно върху воденето на сражения. Засега въпросното заглавие се очаква да излезе през следващия коледен сезон, а повече подробности по темата, можем да очакваме скоро.

Обявиха America's 10 Most Wanted

Програмистите от System 3 обявиха, че вече усилено се трудят над ново интересно заглавие. Тяхната бъдеща игра ще ви позволи да заловите десетте най-търсени от американската полиция и ФБР престъпници. Тя се казва America's 10 Most Wanted и сред лицата, които ще преследвате, фигурират емблематични имена като Осама бин Ладен и Садам Хюсеин. Засега America's 10 Most Wanted е в много ранен стадий на разработка и се очаква да излезе за PC и конзоли някъде през следващата година.

Star Wars vs. Battlefield 1942!

LucasArts обявиха, че вече работят по нова игра, основаваща се на света на "Междузвездни войни". Тя ще се казва Star Wars: Battlefront и ще представлява триизмерен шутър, вдъхновен от заглавия като Battlefield 1942. Това при всички положения само за себе си не е гаранция за успех, но името Lucas Arts определено е уверение, че ще видим нещо качествено. Battlefront се очаква да излезе за PC, Xbox и PlayStation2, като повече подробности ще станат ясни едва в началото на 2004 г.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

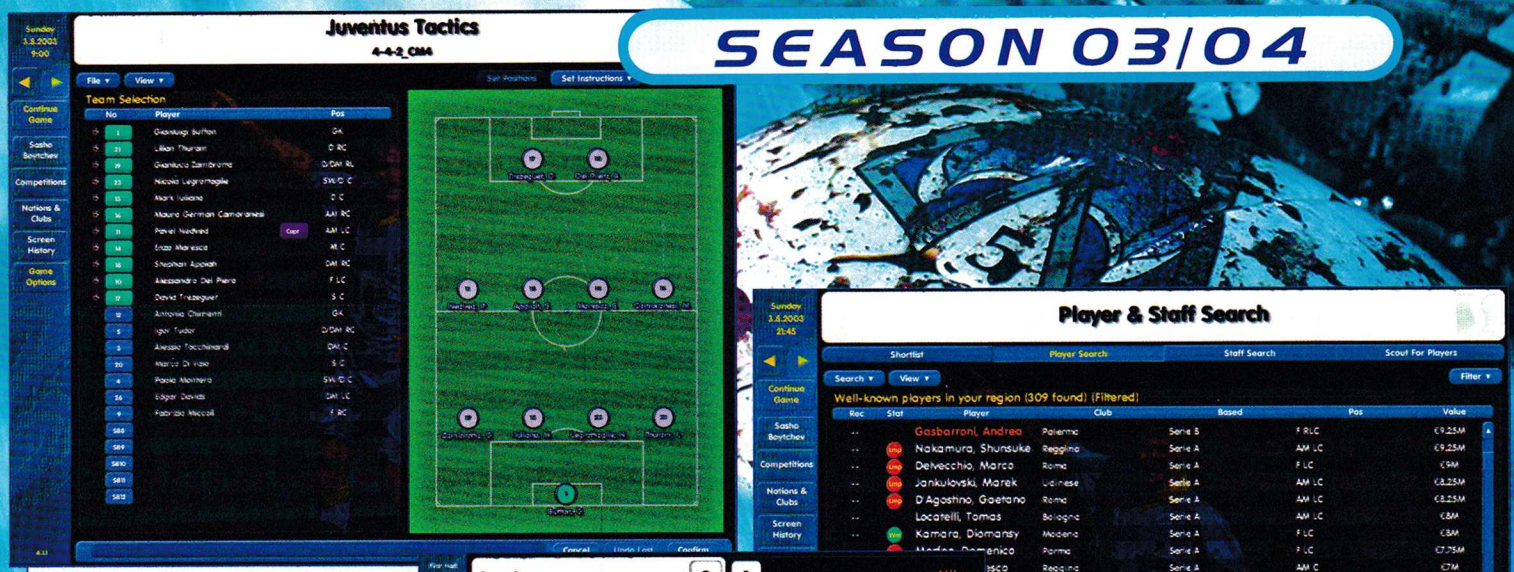
Заглавие	Издател
Drake	Majesco
Joan of Arc: Wars & Warriors	Enlight
Fading Suns: Noble Armada	Matrix Games
Breed	CDV
Rainbow Six: Athena Sword	Ubi Soft
Squad Assault: Battle of the Bulge	Matrix Games
Battlefields Combined Arms Land Operations in WWII	Matrix Games
Micro Mayhem	Jaleco
Flashpoint Germany	Matrix Games
Empire in Arms: The Napoleonic Wars of 1805-1815	Matrix Games
Combat Leader: Cross of Iron	Matrix Games
Alien Blast: The Encounter	Strategy First
Lotus Challenge	Xicat Interactive
Delta Force – Black Hawk Down: Team Sabre	Novalogic

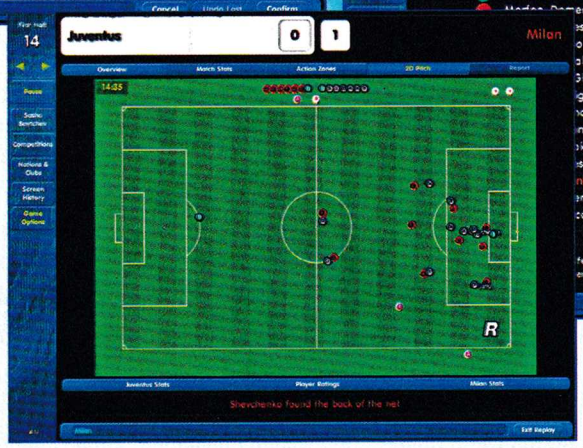
Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

CHAMPIONSHIP manager

SEASON 03/04

Актуалният и, както се оказа, последен Championship Manager предлага обичайната рецепта – статистика плюс много статистика





Според добра Sports Interactive традиция Championship Manager 4 се появи през пролетта и още тази есен е време за първия ъпдейт. Той, както повелява същата традиция, включва еволюционни подобрения, обновена база данни с футболисти и отбори, както и поправка на софтуерните грешки, наречени за по-кратко бъгове.

За бъговете...

След като излезе CM4, буквално всяка седмица започнаха да се изсипват пачове, които да коригират недовършеното от програмистите. Вярно е, че работата на разработчиците от SI Games е меко казано кортовска. Вярно е също, че им бяха необходими около две години, докато завършат напълно своето "бебче". Но някак е обидно за истинския фен да получава недотам съвършен продукт, пък макар и той да върви в комплект с бренда "най-добър симулатор на футболен мениджър в света". Бъговете са причината през септември издателят на играта Eidos Interactive и разработчика Sports Interactive да прекратят по-нататъшното си сътрудничество. Като резултат Eidos притежават запазената марка Championship Manager, а SI Games – енджина и технологията на своя продукт. Така че, ако до този момент сте се чудили дали някога поредицата CM ще свърши, то отговорът сега е – да, CM 4 2003/2004 е наистина последният, финалният CM и след него няма да има повече други версии или части. Поне не във вида, в който ги познаваме.

Огромната популярност на CM във Великобритания и изключително добрите продажби на актуалната четвърта част (въпреки огромния брой бъгове) означават само едно – SI Games ще си намерят безпроблемно издател за следваща игра, приличаща много на CM, но продавана под друго име. Слуховете твърдят, че Microsoft и Electronic Arts са проявили интерес за сътрудничество.

Обратно към играта

и към новостите в нея. SI Games спазват добре изпитана схема от десетте години съществуване на поредицата. Става въпрос за актуализирани версии с най-новите статистически данни на повечето значими футболни първенства, а в случая и нови първенства. Освен ветераните на CM вероятно ще се намерят и нови желаещи, които да разцъкват тактики и стратегии.

Така, смятам да разясня с две думи целта на играта. Влизате в ролята на главен управител на клуб по ваш избор – дали ще играете с третодивизионен белгийски тим или ще се забавлявате с Валенсия, това е въпрос на личен вкус. След като сте избрали кой отбор ще "пострада" от вашите управленски умения, започва наистина трудното. Във ваши ръ-

ФУТБОЛЕН МЕНИДЖЪР

графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Sports Interactive / Eidos Interactive
сайт	http://www.sigames.com
хардуер	Pentium 600 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX
платформа	PC

це е намирането на нови играчи, отстраняването на стари, разправиите с непредвидени ситуации като например контузия на ключов защитник, определяне на тактическата схема на отбора, както и внимателното изучаване и проследяване на статистиките от целия сезон.

В актуалния СМ са включени 96 първенства и дивизии от 42 държави. Със сигурност ще влезете в крачка по-лесно, ако си пуснете Примера Дивисион или Бундеслигата. Но ако сте търсачи на силни усещания, нищо не ви пречи да опитате първенството на Сингапур, Колумбия или дори Словакия. В базата данни на играта на включени над 230 хиляди футболисти и 15 хиляди клуба. Със сигурност запаленият виртуален мениджър получава световъртеж само при споменаването на тези числа – статистиката, както е известно, е алфата и омегата на този жанр.

CM4 2003/2004 е standalone

което означава, че не се нуждаете от копие на предишната версия, за да го подкарате. На практика това е същият мениджър с няколко радикални изменения. Веднага прави впечатление променената система за тренировки. Тя е значително опростена и направена доста по-прегледно в сравнение с оригинала. По време на тренировка можете да следите индикаторите и тяхното развитие и по този начин да прецените дали един играч еволюира добре, дали тренира с желание или има някакъв проблем, който трябва да бъде разрешен. Освен това асистент мениджърът е с повишен изкуствен интелект, което ще даде възможност на младите и неопитни състезатели да се облегнат по-спокойно на него в първите си стъпки по опознаване на играта.

Втората новост идва като отговор на критиките на феновете. Включен е редактор на отбори и играчи, като с него можете да променяте състави, показатели на играчи и треньори и да създадете отбор на мечтите още от началото на сезона.

Повечето възможности на изкуствения интелект се изразяват в дребни подобрения и детайли, които са третата важна новост в играта. Така например футболистите ви вече могат да получават леки контузии, които няма да ги изваждат от игра за определен период от време, а само ще бъдат отбелязани със зелено кръстче като потенциален риск за здравето им. Друг хитър номер е т.нар. "взаимна собственост" върху даден играч. В този случай два клуба притежават правата за даден футболист наполовина. На определен период от време (няколко сезона) единият отбор предлага на другия сума пари за другите 50 процента. Наддаването е взаимно, като правото да преговаря със съответната звезда получава този, който сложи на масата по-голяма сума. Да не забравяме обаче, че в СМ

футболистите са доста капризни

Това, от своя страна, означава, че независимо от изхода на наддаването, играчът може да поиска преговори за личните условия на договора си и с двата отбора.

По отношение на провеждането на самите мачове също са направени промени. Така вече случващото се на терена се отразява една идея по-бързо, а коментарите в текстовия режим са повече и по-детайлни, даващи по този начин по-добър поглед върху случващото се на терена. Когато топката излезе в тъч или аут, страничният съдия вдига флагче и това се визуализира на екрана. Същото се получава, когато играч получи жълт картон – след предупредителния акт той "пожълтява" и по този начин е по-лесно да се информираш кои членове на отбора са с първо официално предупреждение. Като цяло графиката на играта е по-скоро посредствена, но това е всеизвестен факт от самото начало на поредицата. Същото важи и за звуковото оформление, но истинският фен и без друго не се впечатлява особено от подобни глезотии.

Александър Бойчев

Освежи дигиталния си свят

флаш продукти и аксесоари

JetFlashM - USB MP3 плеър и диктофон

- Малък, лек и удобен
- True Plug and Play инсталация без драйвери
- MP3 и WMA формати
- До 12 часа възпроизвеждане само с една батерия AAA
- До 36 часа гласов запис
- Модерен дизайн със слушалки и каишка за врат
- Възможност за онлайн ъпгрейд на софтуера (firmware)

Верига магазини "Jeff", Верига магазини "Handy"
Stemo - бул. "Черни връх" 17; тел:02/96 33 661
Technolux - бул. "Европа" 119
Softcom97 - бул. Христо Ботев 29; бул. Янко Сакъзов 60
Unex - жк. Надежда 5; бл.525, вх.Б; тел: 02/9343015
Alex Systems - ъгъла на бул."Княгиня Мария Луиза" и ул."Поп Богомил" ; тел:02/98 33 190

www.softcom.911.bg
www.scomms.eshop.bg
www.market.bg
www.office.bg
www.pcpazar.com

Soft Communications Ltd.

www.scomms.com, sales@scomms.com
телефон за контакти: 02/950 23 25

Преди няколко години никой дори и не предполагаше, че зарибявката на тема "нелегални състезания" ще стане толкова актуален PC жанр. Заради филми като "Бързи и яростни" обаче се оказа, че няма как да минем и без порой от PC заглавия, засягащи точно този вид автомобилни надпревари. И когато се появи Midnight Club 2 за PC, вече всичко беше ясно – щем не щем, ще играем нелегални състезания. Ами за тези, които не обичат нелегални занимания какво остава...? Няма избор – be a rude boy (бъди лошо момче) и недей да се оплакваш – нощните улици те зовят.

Именно в тези нощни улици ще можете да се потопите почти напълно, след като инсталирате поредната перла на геймпазара, а именно NFS: Underground. Падащата се като поредна игра под номер 8 (недейте да забравяте NFS: Motor City), нуждата за скорост тази година ще ви направи част от лудницата, наречена нелегални състезания... Или момент, май те бяха голяма лудница допреди едни филми и един масов мърчъндайзинг, полазил всичко и всички. Сега за съжаление те са Комерс с главна буква, и то такъв, че дори и някой да е спал, докато са прожектирали съмнително качествения "Бързи и яростни", сега набързо ще си припомни за какво ставаше въпрос (може да го направи и без дори да го е гледал :)).

Комерсът

не се отнася само за "жанра по принцип". Той с пълна сила важи и за новото творение на EA, като, повярвайте ми, след като го пуснете, ще се убедите в думите ми – "Бързи и яростни" до мозъка на костите си. Но нека

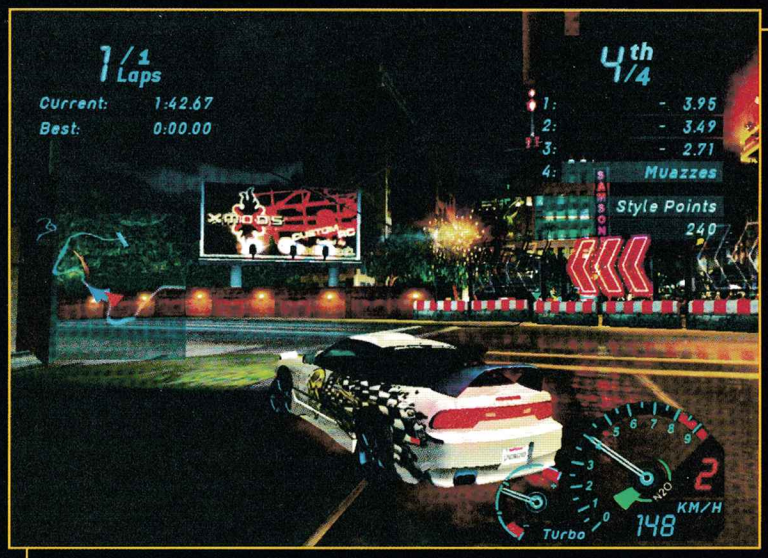
NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Адски зарибяващ и адски неустоим.
Това е той – новият NFS!

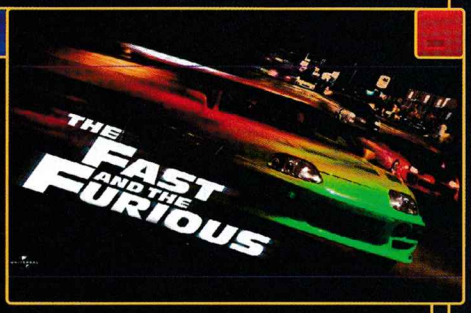
АВТОСИМУЛАЦИЯ

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	EA Games
сайт	www.needforspeed.com
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video, 3 GB HDD, Windows All
платформа	PC, PS2, X-Box

2 CD



Филмът



"The Fast and the Furious" се появи по кината през 2001 година. Спомням си, че го гледах през август. Предпремиерно, късна прожекция, в салон, пълен с мутри и техните гадженца, доволно дъвчещи чипс, пуканки или каквото там им беше под ръка за дъвчене. Спомням си също, че "кинокритиците" бяха вече оплюли този филм и го бяха обявили за поредния евтин американски екшън. Е, евтин относително, той беше (малко над 38 милиона долара бюджет), но пък се превърна в суперхит.

Историята на "The Fast and the Furious" е малко глуповата – признавам го с ръка на сърцето. Гледах този филм обаче главно заради бързите коли и добрите автокаскади. А те тук са в излишък дори. С появата на "Бързи и яростни" по цял свят с огромна сила избухна манията за улични надпревари. Този род състезания са стари като света, навсякъде са незаконни и са преследвани от полицията – в САЩ след актуални законови промени при залавяне на такъв шофьор му се отнема веднага книжката, а обвинение може да бъде повдигнато дори срещу зрителите на подобни улични сблъсъци.

Идеята за "Бързи и яростни" възниква след материал в списание "Vibe Magazine" за банди, които модифи цират японски автомобили (като Хонда Сивик) и ги превръщат в мощни състезателни коне. Ако си гледал филма, не може да не ти е направило впечатление преобладаващото присъствие на японски фабрикати в 80 процента от екшън сцените. Дори си спомням, че ми беше адски смешно, когато един младеж (Джеси, за по-паметливите) кара за чест срещу японския гадняр и се вози в един Фолксваген Венто (в Америка тези коли още се наричат Джета). Естествено, той загуби, защото противникът му имаше наточенa Хонда S2000, но важното беше желанието. Вин Дийзъл пък караше Хонда Сивик, а Пол Уокър – Мицубиши Еклипс. В САЩ и двата модела са особено популярни още преди филма.

Още няколко факта около "Бързи и яростни" – заедно с него изгряха звездите на Вин Дийзъл (неговата липса ме накара да пропусна продължението 2Fast2Furious, глуповато преведено на български "Бързи и яростни 2") и Мишел Родригез (да, същата, която наскоро гостува на Слави Т. и участва в появилия се наскоро бойно-тренировъчен филм "S.W.A.T.").

пренебрегнем този факт, нали все пак всеки има нужда от вдъхновение, момчетата от EA просто са избрали комерсиалното... Това е. Затова в играта е пълно с множество запазени марки, лога, емблеми и т.н.

Ако трябва да бъда частен, NFS: Underground е най-сполучливо пресъздаденият нелегален рейсър, излизал досега. В него не само перфектно ще усетите скоростта, движението и тръпката, но ще успеете да се потопите напълно в атмосферата, нужна ви за достатъчно реално преживяване по улиците. Но да не бързаме с хубавите думи, нека в началото да ви запозная с нещата, които правят NFS малко по-земна, а именно

Проблемите

За съжаление се оказа, че програмистите от EA са си оставили ръцете, защото новото им творение е толкова бъгаво, че без пач не става за игра. Евала поне, че се сетиха да пуснат кръпката бързо, защото в противен случай феновете на поредицата NFS щяха да намаляват в аритметична прогресия от ден на ден. По форумите дори имаше мнения, според които подобрата алтернатива е NASCAR, но ви уверявам, че това не е така... поне след пача.

Този свещен пач отстрани доста проблеми, но не премахна концептуалните недомислици. Такава например е пълната липса на мрежова игра по LAN. Има такава само online, като авторите се оправдават, че така се борели с пиратството. Ами липсата на каквато и да е възможност за рисуване по колата ви? И тя ли е борба с пиратството? Липсата на камера с волан е ясна – отново това неприятно пиратство... За съжаление недомислици, както виждате, има, но за щастие лесно се свиква с тях.

Успеете ли да ги пренебрегнете и да се абстрахирате, е ясно единствено и само едно:

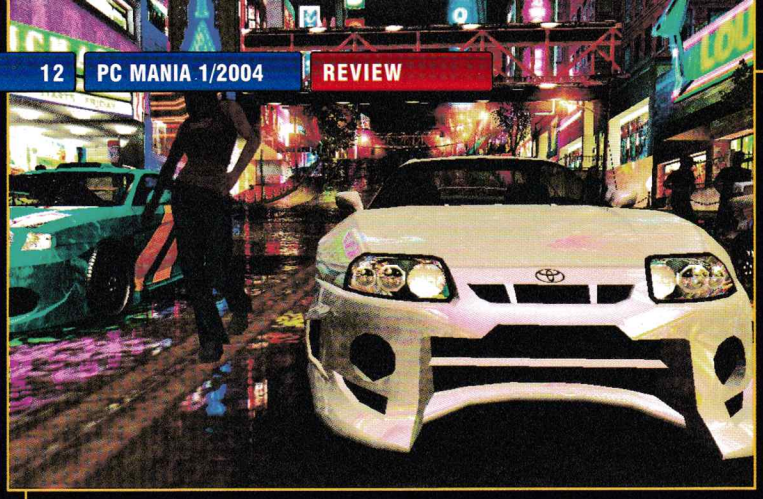
Фен на NFS до гроб!

А какво именно предлага новият NFS Underground? Първото и най-впечатляващо нещо е фактът, че тук, освен че сменяте колите си, можете да ги тунинговате, както визуално, така и на ниво двигател. За тези, които не знаят какво е тунинговане, ще кажа само, че е по-добре да не се захващате с NFS Underground... по-добре изгледайте "Бързи и яростни" още един път.

Възможност за тунинг ще получите тогава, когато съберете необходимия пари и минете достатъчен брой състезания. Те са общо 111 в режим Underground и най-накрая ще имате най-добрата кола с последните нива на тунинги (общо 3 на всеки компонент). Бройката 111 не трябва да ви изненадва. За разлика от Midnight Club 2 тук нямате 3 града, а само един. За сметка на това той има много различни участъци и разклонения. Гаранцията, че няма да ви писне, е 100%.

Типовете състезания са няколко, което автоматично означава, че цикълът с постоянните гонитби в MC2 няма да ви споходи. Още повече, че за разлика от играта на Rockstar трудността на противниците ви не е толкова голяма, поне не в началото. Допълвам в началото, защото към края противниците стават много свирепи, дори и на най-ниската степен (при възможни Easy, Normal и Hard). Трудността ще можете да избирате преди всяко състезание, като важи принципът: колко по-трудно, толкова повече мангизи. Най-неприятният момент е, че за да минете успешно някое състезание, ще трябва да завършите единствено и само първи. Това не важи обаче при Tournament-ите, при които ще трябва да финиширате първи по точки след 3 или 4 еднакви състезания.

Различните видове състезания са Circuit, Sprint, Lap Knockout, Drift и Drag. Circuit и Lap Knockout са почти идентични, като във



НЕЛЕГАЛНИ СЪСТЕЗАНИЯ

На околовръстното шосе край София вечер е тъмно. Благодарение на градоустройствен гений осветление почти няма, а бензиностанциите и газостанциите са малки светлинни оазиси. Ако малко след полунощ случайно се заблудиш да минеш по околовръста, има две теории защо го правиш – или си тираджия, който просто няма откъде другаде да мине, или си тръгнал в търсене на силни емоции.

Чувал си само слухове, няма официално потвърждение, пък и не забелязваш наличие на някакви по-особени автомобили. Е, на ОМV-то са се събрали 20-ина души със своите голфове, кадети, BMW 3-ки или наточени "японки". Пият кафе, разговарят, спокойни са.

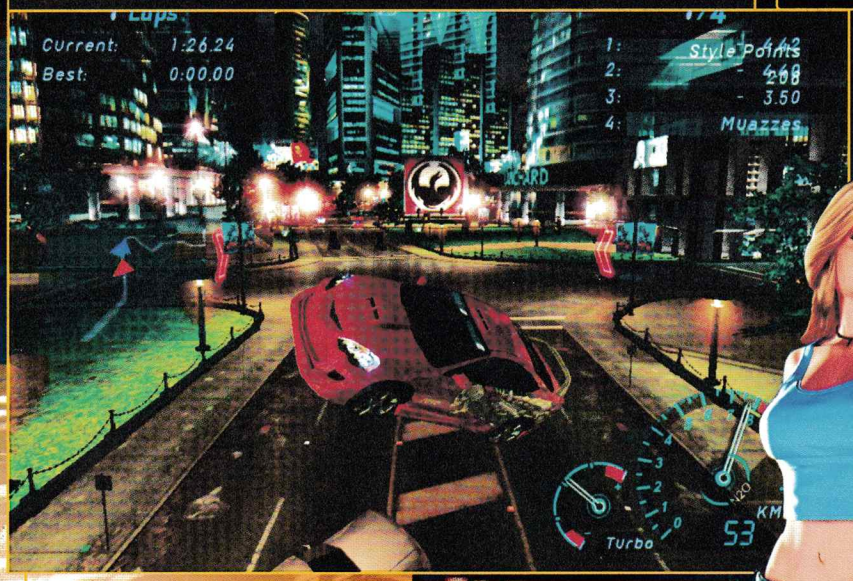
В един момент двама-трима от тях се качват в колите и потеглят. Ти, като един обикновен страничен наблюдател, дори не подозираш за звуците, които се чуват само след секунди: рев на форсиран двигател, пилене на гуми, осезателен мирис на бензин. Седиш още малко с тези момчета, те те опознават, разменяте шеги. Така разбираш, че кадетът пред теб не е точно кадет, а голфът не е точно голф. Състезателите са заразени с високооктанов вирус, срещу който, уви, докторите са безпомощни. Играе се на пари. Разбира се, как да не се играе, но никой не залага състояния – важен е кефът, тръпката, адреналинът, предизвикателството. Чува се, че подобни младежи живеят и в Пловдив, състезават се около село Плодовитово, обаче няма официална версия по този въпрос...

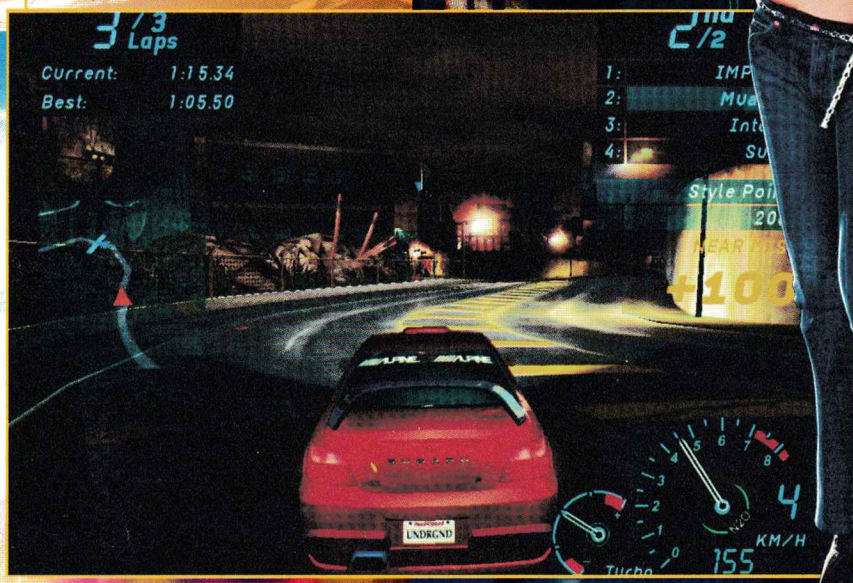
Полицията се появява от време на време, но всеки знае какво трябва да направи и накъде да отпраши. Е, ако куките те хванат, не могат да ти вземат книжката или да те арестуват, както става в САЩ – за сметка на това ще ти измислят нарушение "преминаване на жълт светофар" или пък "неугледен външен вид на автомобила". Глупости, както сам виждаш.

Отскоро състезания се провеждат в Божурище, на бившата авиобаза. Там може да отидеш като зрител, но ще ти съберат парички за вход. Точно като в "Бързи и яростни", където на запусната авиобаза се провеждаха т.нар. "Състезателни войни". А тези състезания са опасни – наистина. Защото колкото и да ти е наточен кадетът, той пак си остава купчина ламарина, в която можеш да се омотаеш неспасяемо.

Но има Господ, май.

Той пази лудите.





второто, освен да се гоните по затворена писта, на всяка обиколка ще отпада последният в класирането. Спринтът говори сам за себе си – луда надпревара от точка А до точка Б. И в двете горепосочени състезания, за да сте затруднени максимално, ще има трафик по улиците, но странно защо, полиция няма да видите. Това, по мое мнение, е доста голям пропуск на ЕА. Какъв е този Сан Франциско (забравих да ви спомена, че това е градът в NFS), в който няма дори и едно ченге?... Drag състезанията са любими на много маниаци на високите скорости и представляват нещо като тест

"А'е са да видим кой е по-мъж"

...дърпате се в права линия с другите състезатели и цедите силиците на колата до дупка. Тук номерът е да държите оборотомера в перфектната зелена зона. Ако стартирате в нея, се изстрелвате пред другите, а ако на всяка предавка успявате да смените на следващата точно в "зеления" момент и използвате Nitro-то си на място, ще си осигурите 100% сигурна печалба.

Drift състезания обаче са моята страст. Тук ще можете да се въртите като откачен по малки писти с много завои. Целта е да печелите максимален брой Style Point, които ви се дават при големи поднасяния, приплъзвания и дори магарии, като 360 градуса или "задна полицейка". Условието е едно –

просто не се блъскайте!

Казвайки Style Points, трябва да уточня, че те се дават и в другите видове състезания, като ви се присъждат за из-

родски неща, като много добро поднасяне на скорост, близко разминаване, добър draft (нещо като slipstream турбото в MC2) и други. Благодарение на тях ще отключвате множество винили (картинки за колата ви) и коли на известни лица (като тази на Mystical например). Като цяло това е структурата на новия NFS Underground, добре замислена и без много локуми.

Държа да отбележа, че колите в NFS:U са много добре направени. След тях са се наредили класики като Subaru Impreza, VW Golf, Peugeot 206, Honda Civic, Mitsubishi Lancer, Honda S2000 и др. Не си мислете обаче, че някое от возилата е слабо. Под капака на малкото голфче се крие един двигател-звяр, който може да скъса повечето от "нашите нелегали" на Божурище. Колите ви стават още по-респектиращи, когато им слагате нови спойлери, предни, задни брони, вежди на фаровете, издувате корпуса им с мантия и т.н. Общо взето към края на играта ще видите такива визуални тунинги, които могат да ви спрат дъха.

Графично поредната "нужда за скорост" е направо впечатляваща. На подобра видеокарта ще можете да видите колесните зверове звучат адски респектиращо, а всеки удар е озвучен жестоко (по този повод бих чул оправданията на момчетата от EA защо няма и damage система, а колите са нечупливи... може би пиратство?).

Визии, сякаш извадени директно от автосписания

Терените са направени перфектно, пистите – с фантазия, а моделите на колите са направо реални.

Музиката също не отстъпва по нищо на визията. Из менютата ще се насладите на качествено "черно" (Lil' John And The Eastside Boyz, Mystical...), а по време на рейсовете звучи много як агресивен саунд (Jerk, Static-X...). Двигателите на четирикоесните зверове звучат адски респектиращо, а всеки удар е озвучен жестоко (по този повод бих чул оправданията на момчетата от EA защо няма и damage система, а колите са нечупливи... може би пиратство?).

Въпреки значителното количество недомислици и проблеми около тазгодишния NFS бих заключил, че играта е доста добра. Все пак препоръчвам Underground на всички, които все още не са си я намерили (има ли все още такива?) и се надявам, че EA някой ден ще започнат да пишат игри за истинските фенове, а не само против пиратите.

Орлин Широв
Александър Бойчев

УЛ. ШИШМАН 27 – СРЕЩУ 7 СОУ / ТЕЛ: 981 23 21 / WWW.NEXTLEVEL.BG

NEXT LEVEL
INTERNET & GAME CLUB

ВИСОКОСКОРОСТЕН ИНТЕРНЕТ
50 МОЩНИ КОМПЮТЪРА
КЛИМАТИК

ИГРИ
- 3D SHOOTERS
- ADVENTURES
- STRATEGY
- SPORT
- RACING
- RPG

1 ЧАС – 1 ЛЕВ
СУТРЕШНА МРЕЖА – 2 ЛЕВА
НОЩНА МРЕЖА – 4 ЛЕВА

100MB ВРЪЗКА ДО

ТАЛОН
ЗА БЕЗПЛАТЕН 1 ЧАС
ИГРИ ИЛИ ИНТЕРНЕТ

ПОЛЗВАТЕ 2 ЧАСА
ПЛАЩАТЕ 1 ЧАС
NEXT LEVEL

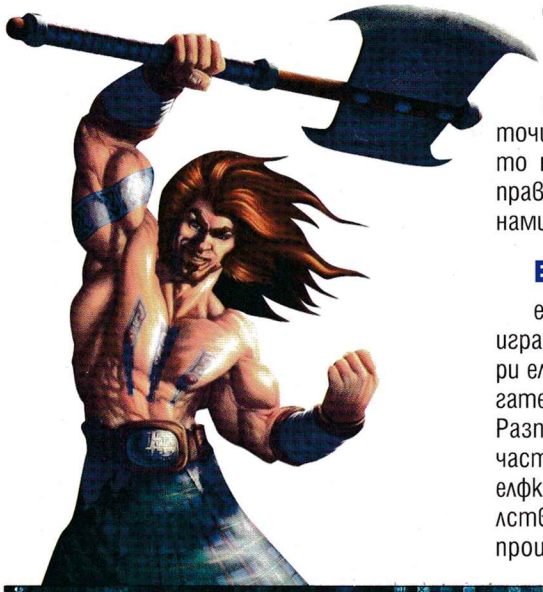
Настъпи часът, в който всички мегазакоравели фенове на WarCraft III ще трябва да отместят взора си от брадясалата и заледена мутра на Артас и да погледнат право към една друга игра. Разбира се, става въпрос за Lords of EverQuest. Тази новоизлюпила се реалновремева стратегия е създадена по света на феноменалната масова мултиплейър онлайн ролева игра EverQuest и е първата по рода си, в която абсолютно всяка една единица трупа опит и качва нови нива! Приликата с WarCraft III, ролевия дух, останал от EverQuest, и красивата графика са една чудесна предпоставка за раждането на отлична игра и маниакално безсъние...

Възможно ли е вече да съществува достоен противник на WarCraft III

Елфи, джуджета, хора, некрота, огрета, гоблини, магове...

Всичко това и какво ли още не ще срещнете единствено на континента Антоника – мястото, където всъщност се развива действието в играта (десет хиляди години преди основните събития в EverQuest). Разнообразието от фентъзи единици е огромно. При това положение би следвало и расите да бъдат многобройни (за справка – Age of Wonders). Но нещата не седят точно така. Идеята на производителите да съберат толкова много създания в три враждуващи фракции – Shadowrealm, Dawn Brotherhood и Elddar Alliance, е доста сполучлива и интересна.

Но преди да ви занимая с тях, нека хвърлим поглед към кампаниите в Lords of EverQuest, които са всичко на всичко три на брой (за всяка фракция по една). Те са изключително големи, но за съжаление – малко еднообразни. Вниманието в тях е концентрирано върху управлението на един от петнадесетте лорда (по пет за всяка фракция). Тези единици са своеобразни герои а ла WarCraft III, които са няколко пъти по-силни от всички останали и имат редица преимущества пред другите твари. Като цяло играта предлага над седемдесет и пет часа геймене и разполага с общо тридесет и шест сингълплейър карти, които се отличават с отлична визия. Теренът е разнообразен, но според мен има един съществен минус и той е приликата с WarCraft III в почти всяко едно отношение.



Един ресурс, по-силни единици, повече битки!

Мотаейки се из картите, ще се натъквате на купища артефакти, които в крайна сметка ще окажат влияние на крайния резултат от играта ви. Единиците ви трупат опит и качват нива, а след края на всяка мисия ще имате възможност да пренасяте част от останалата си армия на следващата карта. Това ви позволява да събирате все повече и повече единици с по-голям левел във вашите редици (стига да успеете да ги запазите живи). В повечето случаи те ще бъдат и гръбнакът на вашата войска.

Още една особеност в геймплея е строенето на сградите. Единственото нещо, което е необходимо за издигането на една постройка, е достатъчното количество ресурси. Просто кликвате върху иконката на желаната от вас сграда и избирате къде точно да се появи тя. Не са необходими работници или каквото и да било друго. Друго любопитно нещо е, че в Lords of EverQuest има само един ресурс – платина. Това до някаква степен улеснява играча при развитието и му позволява да се съсредоточи единствено и изцяло върху воденето на сражения. Това, от своя страна, прави Lords of EverQuest една далеч по-динамична стратегия.

Elddar Alliance

е така да се каже - елфическата раса в играта (та за къде сме без добрите стари елфи). Както може би всички предполагате, Elddar Alliance са отлични стрелци. Разполагат с доста магове и голяма част от единиците им са фини и стройни елфкини. Играта с тях е същинско удоволствие. Юнитите, които ще можете да произвеждате, са около двадесетина

RTS	
графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Rapid Eye Entertainment/Sony Online
сайт	www.lordsofeverquest.com
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC

ТАЛОН
ЗА БЕЗПЛАТЕН 1 ЧАС
ИГРИ ИЛИ ИНТЕРНЕТ
ПОЛЗВАТЕ 2 ЧАСА
ПЛАЩАТЕ 1 ЧАС
NEXT LEVEL

(представете си само колко много стратегии очакват вашето въображение). Ако все още не сте достатъчно запознат с тази фракция, бих препоръчал класическата елфическа стратегия – повече стрелци на втора линия и няколко прецакани единици за близък бой на първа, които да отнасят демиджа. :-)

Dawn Brotherhood

Тази фракция е т.нар. изгряващо братство на хората. Тя разполага с по-малко сгради, а единиците ѝ са доста здрави, добре защитени и носят на бой. Ако изберете тях, ще трябва да наблегнете повече на меле единиците както за отбрана, така и за водене на преки нападения, защото Dawn Brotherhood са най-добри в близкия бой. Естествено, тази фракция разполага и със стрелци, но гръбнакът на човешката армия е съставен предимно от конници и рицари.

Shadowrealm

Откъдето и да погледнете тази фракция, това са си чисти немъртви. Подобно на елфите и те разполагат с многобройни сгради и голямо разнообразие от единици. Притежават както меле юнити, така и стрелци и магове. Разполагат и с балони, управлявани от гоблини. Без съмнение поддръжниците на undead-а ще им се изкефят. Когато играете с тях, ще трябва да се съобразите с вида на вашия противник и тогава да измислите стратегията си за победа, защото единиците на Shadowrealm са много силни срещу определен вид противници и изключително слаби срещу други.

Както вече споменах, Lords of EverQuest разполага и с невероятна графика. Триизмерният енджин на играта е маниакално красив, снабден е с няколко нива на зуум, 32-битов цвят и най-вече - поддържа разделителни способности до 1600 на 1200. Картите изглеждат много добре, единиците са детайлни и добре раздвижени. Малък минус е музикалното оформление на играта като цяло. Ефектите и мелодиите не са на нивото, на което са графиката и геймплеят. Не че са лоши, но можеше да бъдат и къде-къде по-добри.

Естествено, Lords of EverQuest притежава и мултиплейър режим на игра. Той е снабден с най-различни условия за победа и поддържа битки между максимум дванадесет души наведнъж. И благодарение на него ще може да се размазвате онлайн с други играчи и през SOEGames.net – място, наподобяващо Battle.net на Blizzard.

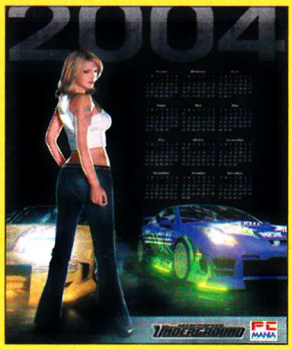
В края на краищата Lords of EverQuest е невероятна фентъзи стратегия

задължителна за всеки маниак на тази тема. Приликата ѝ с WarCraft III на моменти е леко досадна – очевидно играта можеше да бъде далеч по-добра и оригинална. Но трябва задължително да отбележим, че в някои отношения Lords of EverQuest изпреварва култовото близърдско творение. Това заглавие отчетливо показва, че в гейминдустрията все още има конкуренция и ние, обикновените геймъри, ще можем да запазим най-силното си право – това да избираме. Защото ако конкуренцията изчезне, ще бъдем принудени да играем на точно определени игри. А сигурен съм, че това няма да допадне на никого. Нека всеки любител на реалновремевите стратегии си намери и пусне тази геймка. Определено няма да сгреши.

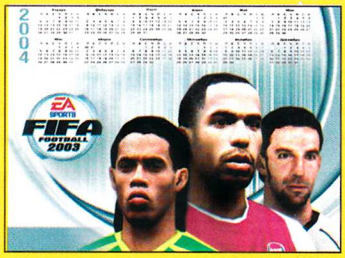
Асен Георгиев

ТЪРСЕТЕ
във вестникарската мрежа

6 Диска
6 Списания
16 страничен календар



NFS: Underground



FIFA 2004

на цена от: 6 лева

Велико приключение с напълно самостоятелен сюжет

PRINCE OF PERSIA
THE SANDS OF TIME™

Дойде началото на новия месец и в моите коварни ръчички попадна една истинска легенда. Като използвам тази дума нямам предвид, че съм се докопал на живо до Джулия Робъртс например. Иде реч за компютърна звезда, даже за последното ѝ прераждане. Говоря за новия Prince of Persia: The Sands of Time. За повечето геймъри това заглавие е достатъчно, за да потрият доволно ръце, предчувствайки великото приключение, което ги очаква.

За всички останали, които точно сега се питат – "'къв си ти, бе, принце на Персия?", малко предистория. Сагата започва през далечната 1989 година. Гейминдустрията тъкмо прохожда. Все още е възможно сам човек да създаде игра. И така Джордан Мехнер сътворява своя култов Prince of Persia. В сценария присъстват всички необходими елементи на приключението. Атмосферата на Средновековна Персия е оригинална и магична. Тази комбинация взривява тогавашния геймсвят. Не случайно играта се продава в двумилионен тираж. Освен с добрия геймплей тя блести и с новите за времето си технологии. За първи път всички герои са напълно анимирани. Това помага на Принца ярко да се открои от останалите геймки и да постави началото на нов жанр – Game/Adventure. Култовият статус, който извоюва първата част, се затвърждава от продължението. То се появява през 1993 г. под името Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame. Новото приключение отново потопи всички геймъри в екзотичния свят на приказките от 1001 нощ. Принцът пак трябваше да спасява своята принцеса и кралство, избягвайки всевъзможни капани и опасности. Именно първите две части създават ореола на легенда около тази игра. През 1996 г. започват разработките върху нова серия. Тя трябва да въведе Принца в 3D-ерата. За съжаление, когато през 1999 г. най-после излиза Prince of Persia 3D, играта претърпява истинско фиаско. Една от причините за провала са финансовите трудности, които съпътстват разработчиците. За щастие обаче големият издател Ubi Soft придобива дизайнерското студио Flame и всичко си идва на мястото. В Канадското студио на новата компания започва създаването на нов Prince of Persia. Той трябва да притежава всички съставки на първите две култови серии и да си заслужи техния статут на легенди. Сега е време да се потопим в The Sands of Time.

За радост на многобройните фенове на принца новата част не е продължение, а самостоятелен сюжет. Действието отново се развива в Средновековна Персия – най-могъщото кралство в света по онова време. Принцът и неговият баща побеждават великия махараджа. Отвличат дъщеря му и ограбват несметните му богатства. Сред плячката се открояват екстравагантен пясъчен часовник и мистериозна кама. Главният герой обаче не знае, че тези два предмета могат

да превърнат притежателя им в безсмъртен бог

и да му дадат контрол над времето. Измамен от умиращия везир, който иска тази ужасна магия за себе си, принцът освобождава Пясъците на времето, унищожавайки своето кралство и превръщайки жителите му в свирепи демони. Единствено принцът, везирът и принцеса Фара – отвлечената дъщеря на махараджата – остават непроменени. След всичко това на младия принц на Персия не му остава друго освен да събере всичките си сили и кураж и да спаси своето царство, а също така да поправи фаталната си грешка. В постигането на тази цел той – освен на своя меч и умения – може да разчита и на помощта на принцеса Фара.

Сега ще ви представя добрите и лошите. Естествено, ще започна с the good guys. Това са самият принц и неговата безценна помощничка принцеса Фара. Способностите, които притежава главният герой, са многобройни. Само ще изброя по-важните. Първо, нашият човек е природен атлет, на когото ще завиди всеки олимпийски шампион по гимнастика. Взимал е уроци по акробатика и фехтовка при най-добрите майстори. Той задоволява

ACTION / ADVENTURE

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	UbiSoft
сайт	www.prince-of-persia.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM, GeForce3/Radeon 8500, DirectX 9.0b
платформа	PC, PS2, X-Box, GBA, GameCube

своя апетит за битки, докато помага на баща си да победи махараджата и след като пуска Пясъците на времето, принцът вече не се сражава за слава, а за оцеляване. Малко по-различна е историята на принцесата. Тя пристига в Персия като робиня. Единствената причина да помага на главния герой е желанието ѝ да си върне свещената кама. Определено мога да кажа, че от мацката има голяма полза. За щастие тя е много опитен стрелец с лък, въпреки че за близък бой не става. При нея основният проблем е, че принцът непрекъснато се колебае дали да ѝ се довери. Но така е само в началото. После почва една любов...

Лошите се предвождат от коварния везир. Той е елитен чародеец и безмилостен интригант. Именно неговото желание да притежава пясъчния часовник и камата отприщва Пясъците на времето. През по-голямата част от играта той ръководи своята армия от демони зад сцената. Ордата от чудовища, с която непрекъснато се сражава принцът, се състои от няколко модела. Разбира се, никое от тях не може да се опре на нашия човек. А това е така, защото

бойните умения на принца са невероятни

Още от самото начало на играта той ще ви изненада с неподвластни на гравитацията акробатични способности. За него ходенето по стени, въртенето около лостове и всякакви салта и премятания са нещо нормално. Младият принц се справя не по-зле и с въртенето на меча. Това особено добре се усеща при бойните сцени с няколко противници. Непрекъснатото натискане на копчето за атака кара нашия герой да прави невероятни серии от удари, скокове и салта. Геймплеят определено не се състои само от батални сцени. Акцентът е поставен върху приключенското и мистериозното. Вместо да размахвате меча, много почесто ще ви се налага да си блъскате главата как да преминете поредния капан или как да се изкачите по някоя кула. За всичко това му помагат петте познати сили на The Sands of Time. Първата е The Power of Revival. Тя ви позволява да връщате времето назад. Втората е The Power of Delay. С нея можете да забавяте времето. Следващата сила е The Power of Restraint. Благодарение на нея можете да замразявате своите врагове във времето, докато ги разсичате. Четвъртата сила е The Power of Haste. Тя ви дава способността да се движите мълниеносно. Последна е The Power of Destiny. Това е пророческа дарба, чрез която получавате видения от бъдещето. Именно тези сили помагат на принца да се справи с ордите от демони. Наистина все по-рядко човек може да попадне на толкова зарибяваща игра.

С чисто сърце мога да кажа, че четвъртата част на The Prince of Persia напълно ще удовлетвори очакванията на хилядите фенове. В създаването на играта определено са хвърлени много усилия и средства. Всички елементи са изпипани до съвършенство. Това важи и за спиращата дъха графика и за страхотния саундтрак. Убеден съм, че съвсем скоро The Sands of Time ще достигне културния статус на първите две серии.

Димитър Трифонов

TOXX club

НАЙ-ЛУКСОЗНИЯТ ИНТЕРНЕТ И ГЕЙМ КЛУБ В ЦЕНТЪРА НА СОФИЯ

:-) ЕЛАТЕ ДА СЕ УБЕДИТЕ САМИ :-)

75 PC
AMD PALOMINO 1600MHZ
256 MB DDRAM
19" SAMSUNG FLAT
Optical Mouse Logitech
3COM Network
супер климатизация

ЧАТ БАР :)

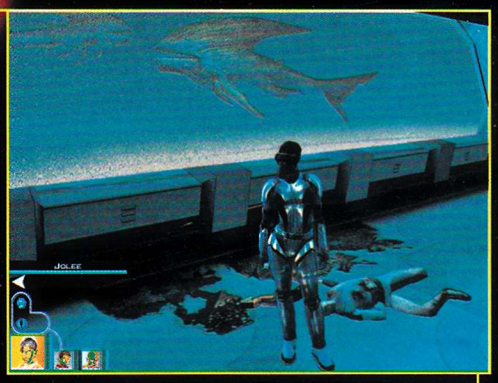
цена за час - 0.99 лв.
нощна мрежа - 4 лв.
сутрешна мрежа - 2 лв.

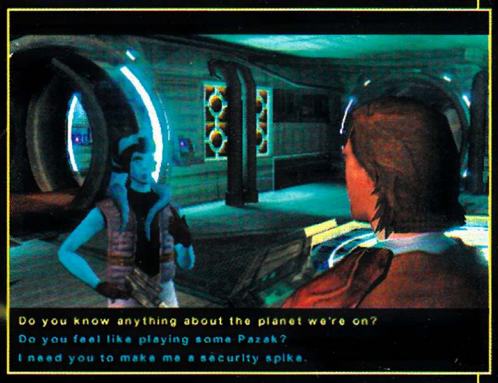
Трупайте часове - получете отстъпка 10% 25% 50%

Адрес: ул. "Ангел Кънчев" 1 (до ESCAPE) тел: 980 80 79

Най-доброто RPG за годината

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC





Съзнавам, че не всички ще бъдете съгласни че титулувам SW:KOTOR "Най-добро RPG", но поне ме оставете да се опитам да ви убедя. Защото в случая става дума за нещо сериозно. Нещо, в което са замесени три големи имена: царете в RPG жанра Bioware, магьосниците от LucasArts и на последно място, но не и по важност, третата ревизия на AD&D ролевите правила. Лично на мен ми беше бая интересно как последните ще се вкарат в света на Джордж Лукас и как ще се комбинира използването на бластери с лазерни мечове. Да си призная честно, след като видях резултата, съм искрено очарован.

ROLEPLAYING GAME	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	4 CD
издател	BioWare/Lucas Arts
сайт	www.bioware.com
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC, MAC, X-Box, PS2, GameBoy

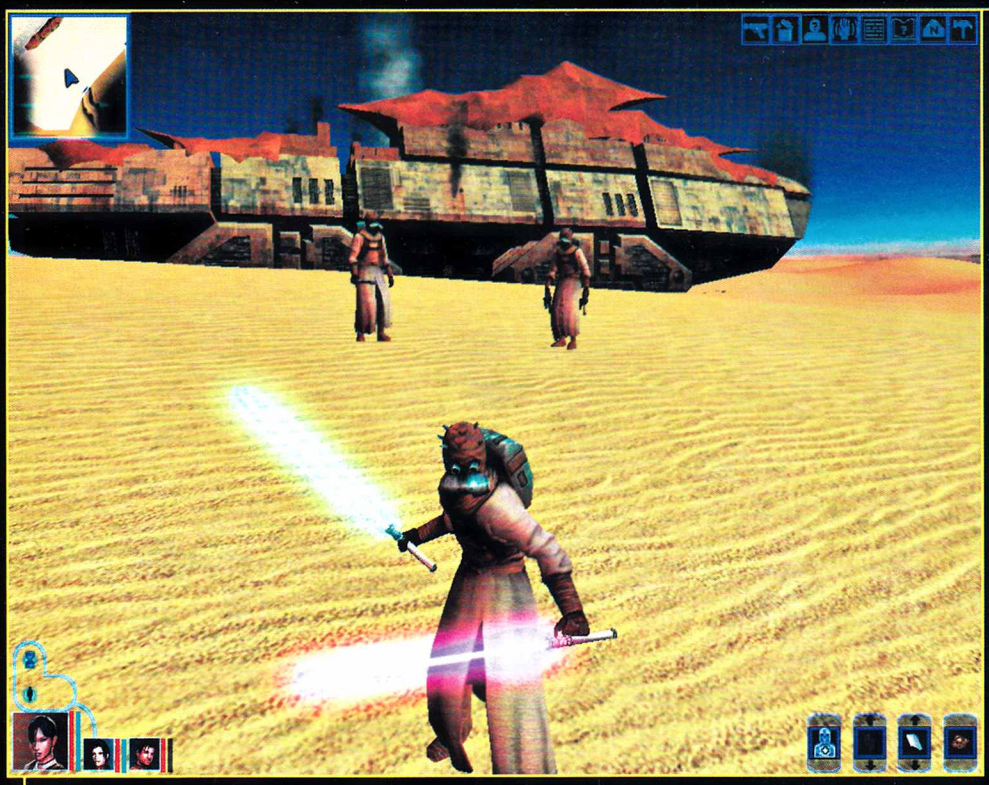
Преди много, много години...

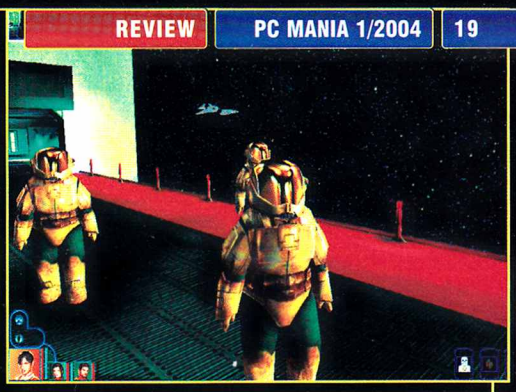
4000 години преди Star Wars... В една галактика, далеч, далеч от тук Sith-овете се надигат отново. По време на войната между Републиката и мандалорианците двама джедаи – учител и ученик прегръщат "тъмната страна". Учителят обаче е приклещен на кораба си от джедайски ударен отряд и е убит... Или не е – "тъмната страна" е жилава и не се пречупва лесно.

В крайна сметка приключението ви започва няколко години по-късно на борда на военен кораб, нападнат от ситски звездолети. Измъквайки се от обсадата, се срещате с джедайката, присъствала на смъртта на "тъмния лорд". Заедно с нея достигате до планетата Дантуин. Оттам започва и тренировката ви по пътя на силата и в търсене на Star Forge – мистичен артефакт или оръжие, оставен от древна раса. Защото съдбата на галактиката отново е във вашите ръце. Всъщност това е базисната история. Докъм средата на играта ще разберете, че не всичко е такова каквото изглежда и всъщност... не, по-добре сами да си го разберете, да не ме обвините после, че съм ви развалил удоволствието.

По същество

Както споменах вече, играта използва третата ревизия на AD&D ролевата система. Започвате със създаване на ге-





рой, избирайки между един от трите класа, еквивалентни на фентъзи героите рейнджър, воин и крадец. По-късно ще можете да развиете и втори, джедайски клас, избирайки между аналозите на воин, маг и най-близкото до фентъзи клас Cleric. От класа зависи количеството Skill Points, Feats и живот, които ще получавате при всяко качване на ниво. Някои от класовете качват Feats по-бавно и не могат да ги усъвършенстват всичките, но за компенсация получават "безплатни" feats и имат допълнителни бонуси.

Всеки от класовете е добър избор, тъй като по време на игра към вас ще се присъединяват и други персонажи, за да балансират слабите страни на групата ви. Общо 9 говеда могат да се включат в отбора ви, като по време на мисия можете да водите само двама души със себе си. Тук разнообразието от персонажи е доста голямо и интересно. Освен хора, към вас ще се присъединят двама джедаи, едно Wookie, два дроида и т.н., като някои от тях си имат собствени класове. Опитът, който получавате, се разпределя между всички членове на групата и така дори да не сте използвали някой известно време, когато го върнете в екипа, ще е наваксал пропуснатите нива.

Всеки един от персонажите си има собствена история и доста силно присъствие в сюжета. На някои места пък само благодарение на определен персонаж в групата ви ще можете да продължите напред с по-малко главоболия. Присъединяването на нови съекипници не става автоматично или безболезнено. Най-често ще трябва да изпълните някой куест или направо да си ги купите (Hint: На Дантуин се постарайте да не убивате тъмната джедайка – тя ще стане един от най-качествените ви съекипници).

Feat-овете

са разделени грубо в три категории – за употреба на оръжия и брони (даващи ви бонуси при боравенето с лазерни пушки, мечове или тежки оръжия например), вдигащи уменията и статистиките ви и специални атаки. Всеки един персонаж може да използва специална атака, но само солджърите могат да ги развият до най-високо ниво. Повечето умения вече са ни познати от Neverwinter Nights (дори се онагледяват със същите иконки). Други са чисто нови като например feat-а за ползване на импланти. Без него няма да можете да си слагате въпросните джаджи, подобряващи най-често някой от основните ви показатели (сила, интелигентност и т.н.).

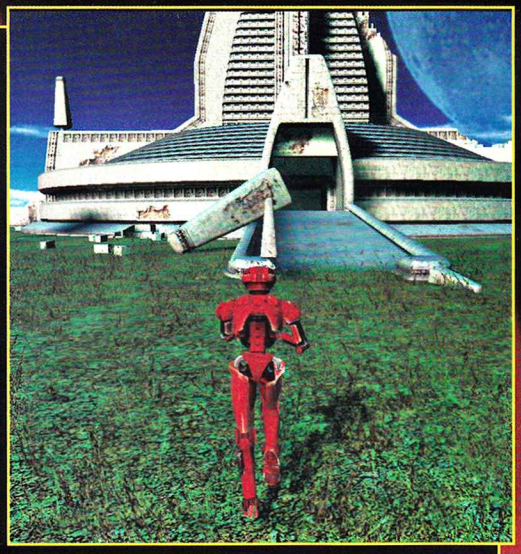
При използването на "силата" положението е подобно – с всяко качване на ниво ще получавате по точка, която по ваше усмотрение можете да употребите в подобряването на някоя вече научена техника или да овладеете нова. Освен стандартните Force Push, Lighting, Drain Life, Mind Trick, познати ни от Jedi Knight сериите, ще имате и няколко доста интересни и полезни "магийки". От новите "сили" най-много ми харесаха Stun/Destroy Droid – размазваща всички машинарии по пътя ви и Force Wound – доста подобна на Force Grip, но вместо да мести противниците, започва да мачка телата им, нанасяйки огромни поражения.

Докато за повечето сили ще ви трябват точки Force (зависят от Wisdom-а ви и се регенерират бавно със времето), някои се използват автоматично. Например дори само една точка на Force Jump ще ви позволи да връхлитате върху вразите и да ги поваляте с един удар, а с вдигането на уменията за lightsaber defense повишавате много шанса изстреляните към вас лазерни лъчи да се връщат към първоизточника си. На места ще се чувствате така, сякаш все едно играете не RPG, а гореспомената екшън серия на фирмата. Просто бойните сцени са кратки, яростни и смъртоносни, а

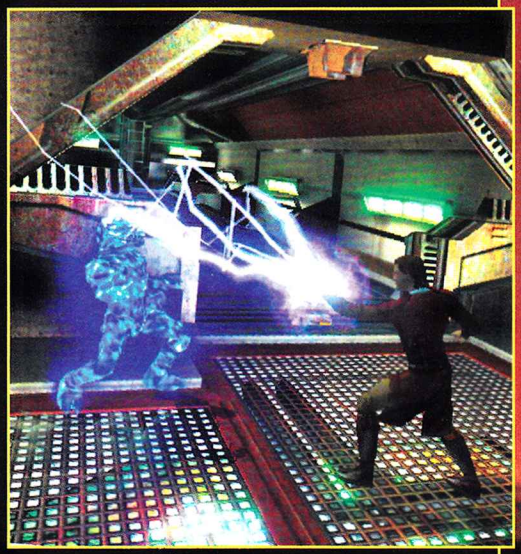
интернет клуб
home
промоционни цени
от 0.79 до 1 лв.
Athlon 1GHz, 19" Sony Trinitron, GeForce 2
сканиране, лазерен и цветен принтер
супер климатизация
10 Mb връзка до Headoff
София, ж.к. Младост 4, Битов комбинат - секция 2, тел: 974 62 87

ТАОН
плащаш 1 лев
играеш 2 часа

Yes, you'll be wanting to race. I'm sure you'll give the swoop fans a good show.



You rescued me from the Gammorean slavers. It does not matter to me if you are called Dyna Sana or Revan: I have sworn a life debt to you.



бойните техники – доста зрелищни.

От уменията ви (skills) също зависят много неща. Например как се справяте с експлозиви (персонажи с високо умение могат не просто да разминират, но и да прибират в инветара си мините). При хакване на компютърен терминал от умението зависи колко хакващи програми ще ви трябват, а при поправка на дроиди – колко резервни части.

Инвентарът

Ще накичите героя си като коледна елха. Можете да му сложите някоя от десетките брони, два щита (които имат известен период на работа, през който ви предпазват от определен тип щети и с правилно използване ще ви спасяват живота не веднъж и дваж), оръжие във всяка ръка, имплант, ръкавички и визьор/маска. Отново си важи традиционното за жанра правило "в труповете след битката се намират много по-добри предмети, отколкото при всеки един търговец" и отново нямате лимит на багажа, който можете да мъкнете в себе си. Може би като минус на цялата екипировка може да се отбележи, че в момента, в който станете джедай и присъедините други двама майстори на "силата" към групата си, всички бластери, гранати, мини и т.н. модерна железария ще ви се сторят жалки в сравнение с лазерния меч и нещата, които можете да правите с него. Освен че отразява лазери и разпердушинва безпроблемно абсолютно всичко, можете да го хвърляте като бумеранг, поразявайки по този начин до три противници. Можете да носите по един във всяка ръка или направо двоен меч в стил Darth Maul. Анимацията, с която джедаят ви си го вади, е култова, а след всяка битка го прибира обратно. Друг малък минус е, че вземайки въпросното оръжие, ще разберете наистина силата на джедаите – тогава само последователите на "тъмната страна" имат някакъв шанс да ви се опрат, дори на високите нива на трудност.

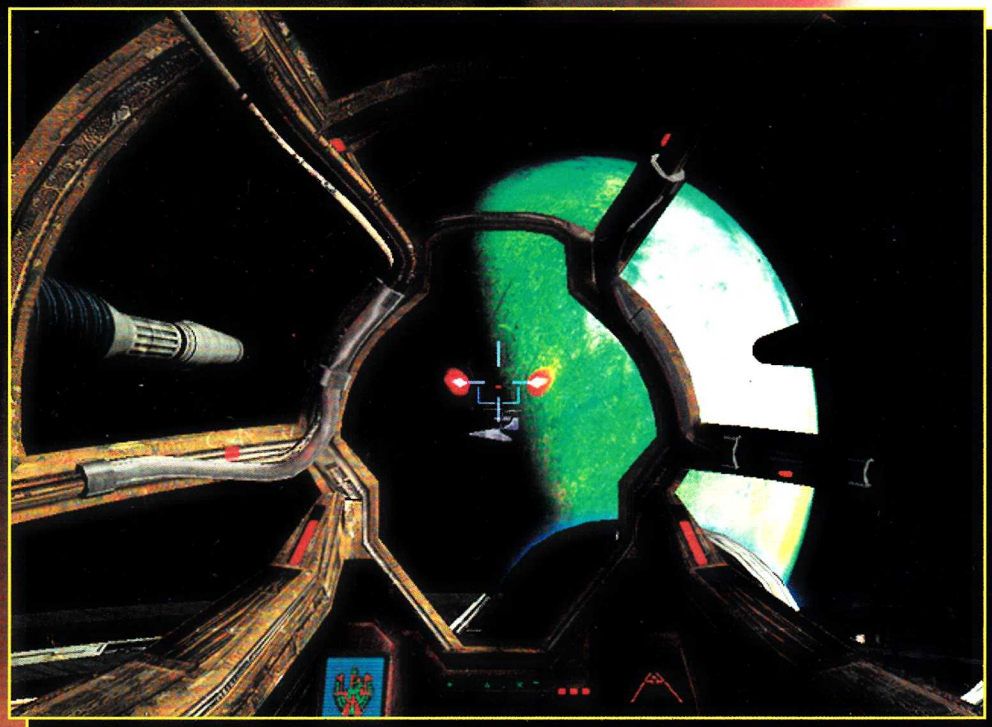
Друг интересен елемент, свързан с екипировката е, че в хода на играта ще намирате различни чаркове, с които ще можете да ъпгрейдвате някои от предметите си, правейки ги по-точни и помощни. Брони, лазерни оръжия, мечове и лазерни мечове могат да бъдат подобрявани. За лазерните ще ви трябват специални кристали, които ще намирате из пещери, както и в телата на паднали ситове. Но не и в магазините.

Игрите в играта

Веднъж създали герой и открадвайки космическия кораб Ebony Hawk, в който ще се вози групата ви, ще можете да се носите из цялата галактика. Е, не цялата, но бая голяма част от нея. Ще минете през няколко познати свята, като например горещия и оранжев Татуин или залесения Кашуук (планетата на Wookie-тата). Любим за мен си остана водният свят на Манан. Да, спазвайки всички писани и неписани традиции на RPG-жанра, Biwoare са сложили в играта си водолази, водолазчене и разбира се водолазни костюми (може би вдъхновени от Arcanum). Наистина ще ви се наложи да тупуркате по океанското дъно и да се борите с акули и математически задачи.

Заговаряйки за задачките-закачки, играта изобилства с такива. Моментите на напрегнат екшън се редуват със събиране на пъзели, решаване на математически и логически задачи (не всички са

интернет клуб
home
София, ж.к. Младост 4,
Битов комбинат - секция 2
тел: 974 62 87



свързани с бройкане на цифрички, но все пак). Дори на два пъти ще се изживявате в ролята на детектив, опитващ се да разбули няколко мистерийки в Чандлъровски стил. Всяко едно ваше решение, всяка една ваша реплика ще се отразява на пристрастията ви към "тъмната" или "светлата" страна на "силата". Тук може да се помрънка, че щеш не щеш си играеш на добър джедай – вместо да резнеш главичката на баш лошковеца, да поемеш командването и да разбиеш Републиката.

Освен стандартните куестове, има и няколко мини игри. На няколко пъти ще ви се налага да скачате в кулата на космическия си кораб и да обстрелвате изтребители. На всяка планета пък ще можете да ударите по една игра на карти Pazaak в местния бар. На Татуин и Манон срещу скромната сумичка от 100 кредита ще можете да изпробвате уменията си в състезания със спийдъри. Точно затова давам определението за "Най-добра игра" именно на SW:KOTOR – предлага ви от всичко, за което можете да се сетите или което можете да искате в едно RPG от висок клас – и логика, и здрави порции екшън, и заплетен, ама наистина заплетен сюжет.

За графиката, звука и малко мрънкане под мустак

През цялата игра гледате героя си предимно в трето лице. Тъй и тъй ще ми се поклаща задник пред погледа, та реших да е на една от трите предварително направени героини. Камерата може да се върти удобно и по време на екшън да паузвате, за да се полюбувате на гледката (може да се използва и за задаване на заповеди). Управлението на персонажа може да се прави и с мишка, но е доста по-удобно чрез клавиатура. Визията е зашеметяваща – огледални метални повърхности, лазерни лъчи, мечове, експлозии, текстурите на персонажите и околната среда. Досега не съм виждал нещо толкова детайлно. На моменти дори ще се бъркате дали филмчето, което гледате, е правено с енджина или е рисувана анимация.

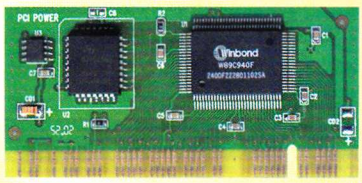
Тук идва и най-голямата секира покрай играта. Не гледайте какво пише в системните изисквания – минимумът да върви играта и да не се дразните многомного е P2200, 256 Ram, 128 MB Video. И пак сече понякога мамицата ѝ. За пълна наслада 512-те мегабайта са задължителни, както и поне още 500 мегахерца към процесора. Да се играе на нещо по-слабо е все едно да гледате Епизод Две на 14-инчов монитор от кофти запис в киносалона, който после е качен на диск. Музиката също не отстъпва и допринася за атмосферата и качеството на фийлинга.

Абе стига съм ви говорил...

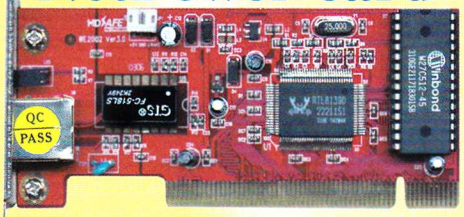
Редницииии! Строй се! Към компютритеее, ходооом МАРШ!

Георги Панайотов

HDSafe card™



NetPower card™



ХАРДУЕРНАТА ЗАЩИТА НА ВАШЕТО PC!

АВТОМАТИЧНО ВЪЗСТАНОВЯВАНЕ НА ДАННИ

Защита от вируси
Защита на операционната система и софтуера
Избор на области за защита
Защита на CMOS
Управление правата на достъп
Експресна инсталация и запазване на оригиналните данни
Интегрира софтуера с хардуера
Поддържа :
- всички Windows операционни системи
- BIGDOS, FAT16, FAT32 и NTFS.
- SCSI, EIDE, IDE твърди дискове с различен капацитет и скорост на обмен - ATA33, ATA66 и ATA100.

www.techich.com

ТЪРСЕТЕ В ЦЯЛАТА СТРАНА!

АЛИС
02/ 865 10 84
Изключителен представител за България, Гърция и Македония

Дистрибутори: София: 02/ 943 75 70, 971 24 87; Пловдив:032/ 630957, 628566; Русе: 082/ 230188; В.Търново: 088/ 9366034Казанлък:088/ 7520450; Кърджали: 0361/ 25647

Невероятна игра с невероятни съвпадения...

BROKEN SWORD
THE SLEEPING DRAGON

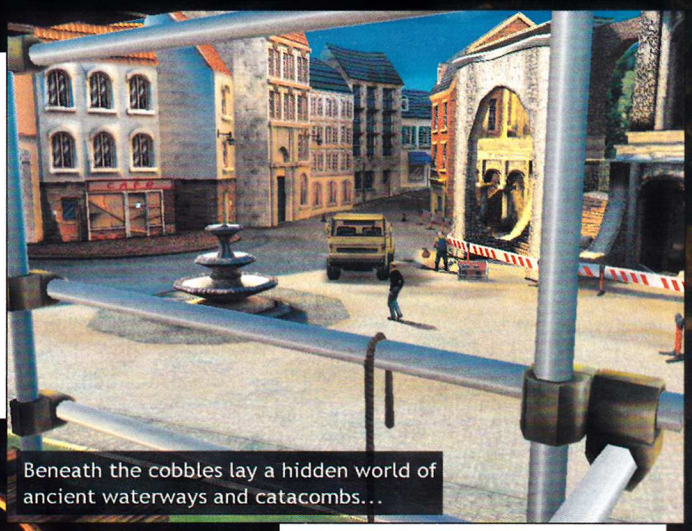
Стартирайки Broken Sword III: The Sleeping Dragon, ставате свидетел на няколко несвързани анимации, които добиват смисъл едва по-късно в играта... Джордж Стъбърт – адвокат, чиято златиста коса е винаги внимателно зализана в стил "Аз съм Кен... Къде е Барби?", пътува с един най-обикновен самолет към Конго. Там има уговорена бизнес среща с известен учен. Разбира се, самолетът се разбива. Когато Джордж открива своя клиент, вече е твърде късно. Единствените услуги, които той ще ползва отново, са погребалните. Близо до тялото се намира и някакво странно гениално негово творение, което скоропостижно съвсем успешно е потрошено от героичния блондин в опитите му да стартира внушителната купчина желязо. Когато най-после успява да се изниже от пещерата, в която се намират трупът на учения и злополучното му творение, Джордж съвсем логично се натъква на убийците. Сузаро е възрастен мъж с белезникава кожа и водянисти, почти бели очи, болнав, с безизразно сурово лице и скъп костюм, с който глези старите си меса. До него са и двама чернокожи наемници, които въпреки ярко изразеното си суеверие и страх от боговете, очевидно не са се притеснили толкова от факта, че оскверняват храм с убийството на учения.

ADVENTURE	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	The Adventure Company / THQ
сайт	http://brokenswordgame.com
хардуер	Pentium 750 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC, X-Box

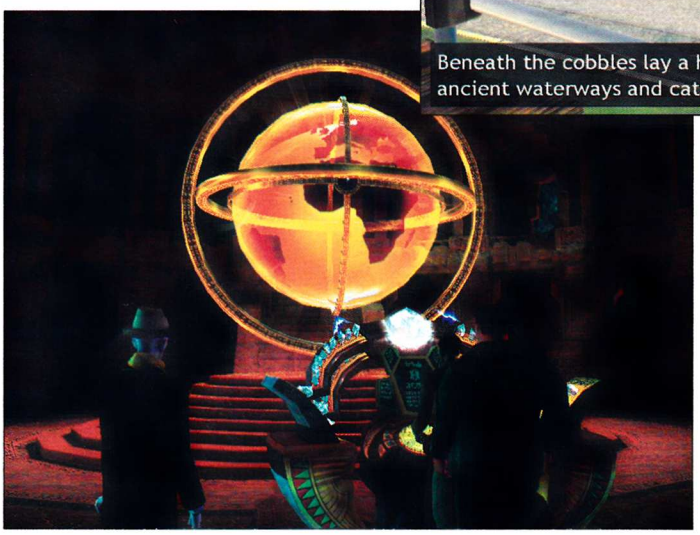
Джордж стряска страхливците, но точно когато се наслаждава на хитроумния си трик, земята под радостните му крачета се раздвижва и той рухва на земята – при Сузаро...

Момичето, което най-вероятно би потърсила Джордж с въпроса "Къде е Барби?", всъщност е кукла само на външен вид. Французойката Нико Колард е журналистка с гарвановочерна коса, светли очи и остър език. Нейните хапливи и остроумни забележки са винаги на място и нерядко ще предизвикат усмивка на лицето ви. Отивайки да вземе интервю от хакер, който и е съобщил за своето невероятно откритие, тя се натъква на неговия труп... Тук интересно е да отбележа, че едно от най-реалистично нарисуваните неща в цялата игра са мазните сочни пъпки по лицето на мъртвия очилатия дебелак. Неслучаен е коментарът на Нико: "Добре, че когато го открих беше вече мъртъв. Не бих искала да правя изкуствено дишане точно на него..."

Когато влиза в съседната стая, Нико се сблъсква с убийцата. Петра е професионална килърка, която дегизирана като Нико, тя се опитва да я ликвидира, но след неуспеха си се задоволява само да я натопи за убийството на хакера. Така Нико е арестувана...



Beneath the cobbles lay a hidden world of ancient waterways and catacombs...

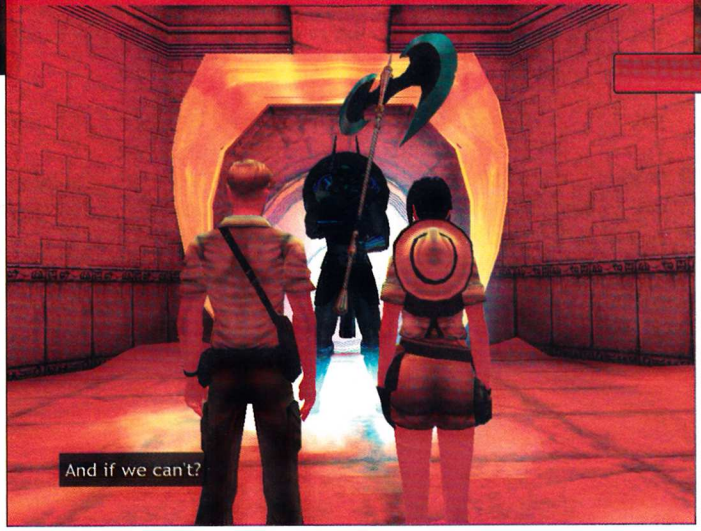


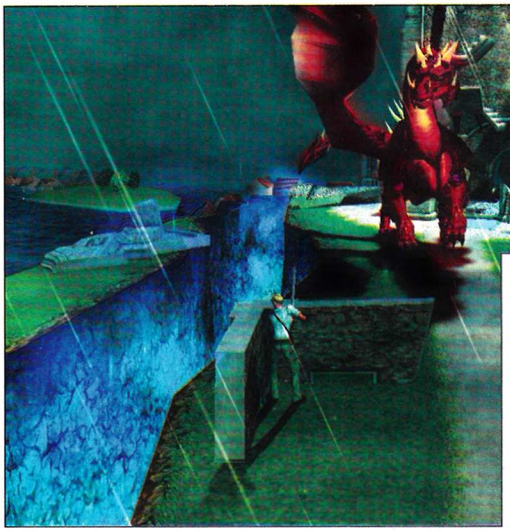
Пътищата на Нико и Джордж се преплитат отново

както в доброто старо време (Broken Sword 1 и Broken Sword 2). Имате възможността да играете от името на всеки един поотделно и на двамата едновременно. На героите им предстои да разберат каква е причината за зачестилите земетресения и порои. Защо Земята бавно се руши и какво е бъдещето ѝ. Приключението им ги води в Англия, Франция, Чехия, Конго, Египет.

Геймплеят на BS3 е изключително приятен, въпреки че не е толкова революционен, колкото авторите се опитват да ни излъжат, че е. Има много общи неща с други популярни игри. Начинът на управление, дизайнът на пъзелите, гледната точка, прогресът в историята и атмосферата са много близки до тези в Largo Winch. Главният женски персонаж (особено в Конго) пък има много общо с Лара Крофт и Tomb Raider: The Last Revelation. Външността и е интересна смесица между образите на Лара и Индиана Джоунс. Първоначалните скици на Нико са ед-

но към едно с Лара, но явно съвестта е измъчвала създателите и в самата игра блузата е заменена с риза в стил Индиана Джоунс. Добавена е и характерната за него шапка. Не можах да установя дали това е направено, за да не откраднат всичко от Лара, или пък, за да откраднат нещо и от мистър Джоунс... Основният злодей, целта му, фактът, че се превъплъщава в края на играта пък са точно като в Tomb Raider 2. Но всичко това не е злонамерена критика, въпреки че звучи точно така. :-) Все пак никой не може да е тотално оригинален – почти всичко вече е изпробвано. Да не се съсухряме като хербарий, само защото всички мадами, тръгнали на експедиция, са предпочели да носят кубинки и кафяв къс панталон.





Други прилики с Tomb Raider са бутането на блокове и пъзелите,

в които трябва да откриете изхода от дадено помещение. Начинът, по който го правите обаче, няма нищо общо с гореспоменатата игра. Той е част от приликите с Largo Winch. :-) Играете с клавиатура, но не свободно като в action/ adventure, а посочвате отделните стъпки в действията на героя си едно по едно.

Споменавайки пъзелите с бутане/дърпане на блокове, трябва да отбележа, че са много интересни. Както при Largo Winch имахме повтаряне на хакването на PC-та, но с по-висока трудност, така тук имаме постепенно усложняване на пъзелите с блокове и тяхното неотменно присъствие през цялата игра. Другите често срещани в BS3 пъзели са изпитанията с ограничено време. От тях най-интересен е този, при който включвате една микровълнова печка. Имате 10 секунди, докато тя сигнализира, че е претоплила съдържанието си. Междувременно се скривате. Когато един пазач отиде да провери защо тя звъни, спускате се към вратата и я заключвате под носа му.

В цялата игра има много случаи, в които се налага да се отървете от пазачите на Сузаро. Трябва да се промъквате покрай тях като се съобразявате с това в кой момент къде се намират и накъде гледат (както в LW). Трябва да прецените и кога да се промъквате в сенките, и кога да бягате, колкото краката ви държат.

Stealth-елементът

за който авторите много говориха, наистина е много интересно застъпен. Тук трябва да добавя, че при нормални условия имате стандартна save-опция. Когато обаче се промъквате или бягате от някого, не можете да запаметите играта си, докато не минете всички препятствия. Добрата новина обаче е, че когато умрете, дори и ако не сте направили save, играта автоматично ви връща една стъпка преди фаталната грешка. Много приятно допълнение е това, че Нико може да върне услугата на Петра и се дегизира като нея. Така свободно се разхожда край пазачите в имението на Сузаро. Нико обаче не бърза да се измъкне – първо може да си поиграе на жестока кучка и да се възползва от страха на пазачите от Петра... (Това няма пряка връзка с ревюто, но именно тук е моментът, в който трябва да знаете, че за да превключвате между две или повече цели, използвате PgUp).

Изключително освежаващо за играта е чувството за хумор, с което авторите са подходили към създаването на диалога. Любим момент ми е, когато Джордж, препотявайки се от паника, търчи по улицата и търси човек, който да му помогне да спре яростен пожар, но на въпроса: „Ще ми помогнете ли?" вместо съпричастен към нещастието отговор получава : „Аз не съм психиатър." Това разбира се не е всичко – единственият предмет, притежание на човека, когото той търси, се оказват неговите гащи. Представете си с какъв ентусиазъм е посрещната молбата му да ги вземе със себе си...

В заключение мога да ви кажа само, че въпреки някои „случайни" прилики с други игри, BS3 е задължително заглавие, което няма да ви остави на мира, докато не го превъртите.

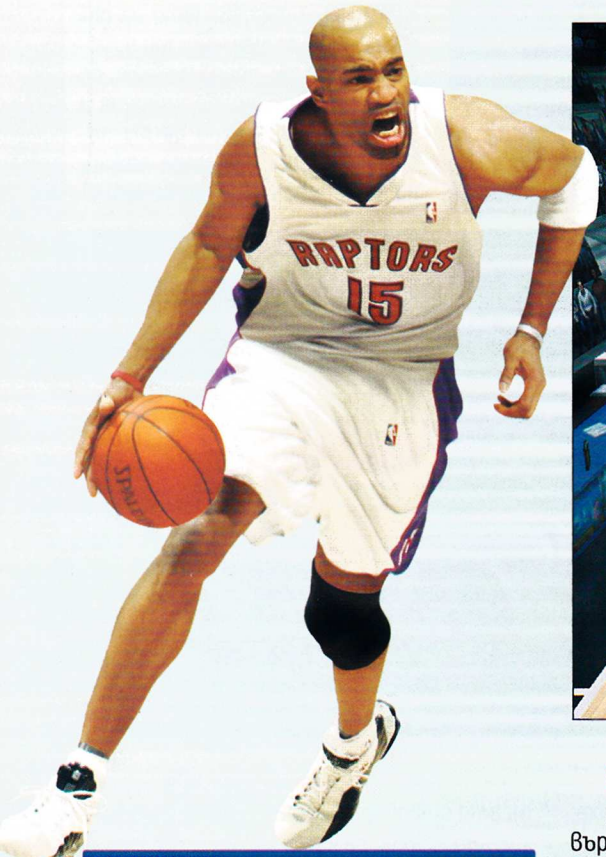
Лили Стоилова

tel. 9733587 WWW.BAZATA.NET GAME CLUB
55 МАШИНИ ул."Коста Лулчев" блок 245 до пица "ТРОЛ"
TALON
ПЛАЩАШ 1 ЧАС
ПОЛЗВАШ 2 ЧАСА

EA SPORTS NBA LIVE 2004

I Love This Game!

Наближи ли месец декември, феновете на футбола започват да стават все по-нетърпеливи, защото знаят че съвсем скоро ще видят продължението на своята любима FIFA. Баскетболните привърженици пък са леко ощетени в това отношение, защото EA-ската поредица игри на баскетболна тема – NBA Live, не излиза на чак толкова ясно фиксиран период от време. Но и тази зима ще имаме възможността да протрием подметките на Алън Айверсън. Пред нас е продължение, което не е просто една стара игра с нова цифричка пред основното си заглавие. За всеобща радост новостите в NBA Live 2004 въобще не са малко.



Най-очевидното

Първо смятам да хвърля светлина върху графичните подобрения в NBA Live 2004, като най-интересното (демек геймплеят) ще остане за десерт. Не мога да се сдържа и да не спомена факта, че като гледам и играя на новите творения на EA, имам чувството, че след има-няма една-две години, игрите тип симулатор ще се доближат на милиметри от пълния реализъм. NBA Live 2004 е на няколко крачки от него, но разбира се и тя не е съвършена и все още притежава доста аркадни елементи. Но опитите да се създаде максимално усещане за достоверност в геймъра продължават с пълна сила.

В тазгодишния NBA Live например са прибавени още няколко фактора, които да спомогнат за автентичното усещане. Вече всички играчи дори носят онези марки маратонки, с които играят и в реалния живот. Освен това ще намерите и специална секция, в която да селектирате обувките на звездите, които създавате. В началото ще можете да избирате измежду огромното количество модели на Nike, а впоследствие ще имате възможност да обувате вашите звезди и в други марки маратонки. За да "отключите" обаче някой модел, трябва да имате определен брой точки, които ще събирате по време на игра. Откъдето и да погледнем това нововъведение, то е просто крачка напред в постигането на напълно реалистична атмосфера (въпреки че трудно можем да видим кой каква маратонка носи по време на мачовете).

Заедно с това идва ред и на стандартните за подобен род игри нововъведения като по-добри анимации за играчите (техните движения са пресъздадени по-реалистично от преди с помощта на няколко пъти по-прецизен motion capture), доусъвършенствани фейсове и т.н. За съжаление най-големият недостатък на NBA Live 2004 в това отношение (както и на всички останали части от тази поредица) е, че ще ви трябва изключително мощна щайга, за да се насладите на всички визуални ефекти и екстри, които играта предлага.

Подобрено управление

Безспорно най-добрите промени в NBA Live 2004 си остават в нейния геймплей. И най вече тези, които са свързани с управлението на играчите. Сега съществуват отделни клавиши за стрелба и забивка (преди тези движения се изпълняваха от един-единствен бутон). Благодарение на тази екстра ще имате огромно разнообразие на движенията. Получавате възможността да принудите някой от вашите баскетболисти да направи забивка или поднасяне, дори когато не е обърнат с лице към коша. Освен това имате много по-голямо разнообразие при избора на типа стрелба.

Друго нововъведение е свързано с ця-

SPORT SIM	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	EA Sports/Electronic Arts
сайт	www.easports.com
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9a
платформа	PC, PS2, X-Box, PS2, GameBoy

лостния контрол над отбора. NBA Live 2004 ще ви позволи да поемете контрола на който и да е играч без топка по абсолютно всяко време. По този начин ще може да си искате пас или да се пласирате на по-удобна позиция. За сравнение - преди имахме възможността единствено да "заключим" управлението върху един баскетболист и така да го контролираме, дори когато не владее топката.

Добавени са и две нови "умения". Едното от тях е т.нар. jump stop (Джордан често го правеше). Докато дрибликрате с топката към коша, може да спрете изненадващо на едно място – така ще объркате защитника, ще се освободите от него и ще поучите по-добра възможност и по-голямо пространство за забивка или поднасяне. Това е много удобна, мощна и често използвана маневра. Чрез второто умение може да притиснете човека с топката с двама свои играчи ("сандвич") в трапеца (полето под коша) – тогава той ще бъде принуден до три секунди или да стреля към коша, или да подаде топката. Тази маневра пречи на противниковия играч да направи добър изстрел.

"Левски петролиум"! Оле! :)

Освен всичко гореспоменато NBA Live 2004 включва и нови коментатори. Сега това са Марв Албърт и бившият треньор на Кливланд - Майк Фрателo. Те разполагат с изключително богат арсенал от реплики и коментари. Последното нещо, което може да се каже по адрес на техните бръщолевици, е, че не са разнообразни. Публиката в залите пък може да изглежда зле, но поне е озвучена прилично. Тя реагира далеч по-добре на по-зрелищни действия от ваша страна. Друг добър елемент от саунда е, че от време на време ще чувате напътствията на треньора ви, който бучи и ви наставлява докато вие се потите на терена. В саундтрака на играта пък са включени доста известни черни парчета. Това е напълно нормално, имайки предвид връзката между негрите, R&B музиката и баскетбола...

Както в предишната част на поредицата, така и тук ще имате възможността да се вживеете в ролята на мениджър. Ще купувате, продавате или заменяте играчи от други отбори. Ще можете да си създавате баскетболни звезди по свое усмотрение или пък ще променяте останалите играчи. Опциите са много. Дори ще можете да слагате татуировки на бицепсите, на предмишниците, на врата или на краката. Ще "подстригвате" творенията си, ще избирате между различни видове брадички, носове, устни и от почти всичко, за което можете да се сетите. Ще определяте височината и килограмите, както и модела маратонки, с които да подскачат под коша. Ако имате свободно време, и най-вече желание, няма да е лошо да създадете отбора или играча на своите мечти.

Както може би сте забелязали, в последно време производителите на спортни симулатори започват да се повтарят след пускането на третата или четвъртата част. Казано иначе - започват да тъпчат на едно място. Но в NBA Live 2004 все още има хляб. За хората, които са играли предишните части, новостите може да се сторят малко, но в крайна сметка какво толкова различно можем да очакваме от един спортен симулатор? Все пак смятам, че с поредната си игра на баскетболна тематика EA направиха още една крачка към постигането на напълно реалистичен симулатор. Това е игра, която не бива да пропускаме току-така.

Асен Георгиев

GAMES X extreme
www.x3m-games.net
КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ "ЕКСТРИЙМ"- ПЛОВДИВ
AMD Barton 2500+, DDR 256MB, GeForce FX 5600, 19"Samsung, Logitech Mouse
60 КОМПЮТЪРА + 30 КОМПЮТЪРА
Пловдив ул."ген.Д.Николаев"33
NEW
в кино "Фламинго" (само на 20 метра)
EXTREME - BONUS
ПЛАТИ 1 ЧАС
ИГРАЙ 2 ЧАСА
КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ "ЕКСТРИЙМ"- ПЛОВДИВ

Ако някой ден се събудите на пуст плаж с нова татуировка и без грам спомени в главата си, това не е на добре...

Графиката, звукът и енджинът вече не са проблем за геймките напоследък. Все пак е 21 век, хардуерът и софтуерът са на високо ниво и с относително ниски цени, а дизайнерите, художниците, аниматорите, програмистите, фирмите-производители и разпространителите – с лопата да ги ринеш... Двата най-големи проблема за създаването на хитова игра се оказват сюжетът и геймплеят. Замислете се и ще установите, че съм прав. Решенията на тези проблеми са задача, с която малко фирми се справят успешно. Сред тях е възможността да се намери екип от неексплоатирани хора, обикновено от бившия социалистически лагер. Припомнете си Mafia, Serious Sam, Cossacks, Chrome, Blitzkrieg, Rage of Mages и дори ако искате – българската Celtic Kings. Или от дадена игра да се прави бразилски сериал. Прекрасен пример за това е Tomb Raider вече шеста серия (бел. авт. Лили, не ми се сърди, моля).

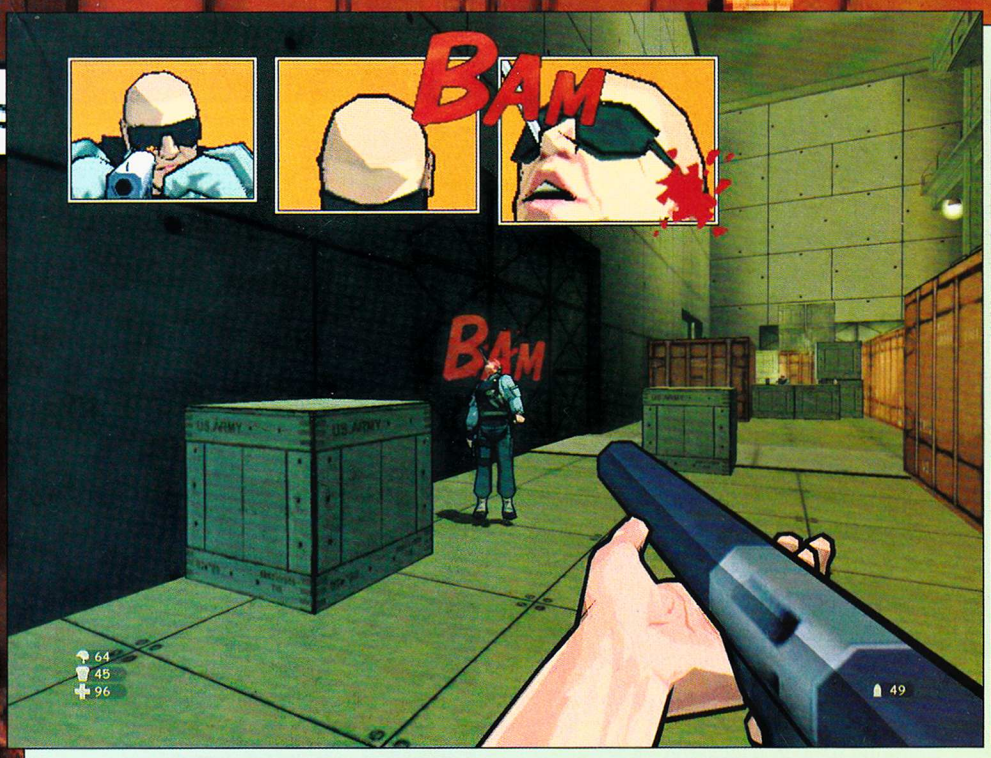
Друг вариант е да се пристъпи към нещо, което вече има аудитория, фенове и пазар. Ако на някого през главата му като светкавица премина думата комикс, е бил прав. Да, за това става дума. Веднага се сещам за Heavy Metal F.A.K.K.2, Spiderman, Judge Dredd, Batman, X-Men, а ако се замисля, ще изброя още поне 10-ина. Играта XIII попада точно в тази категория. Нейна основа е едноименна белгийска рисувана новела. Тя е дело на William Vance и Jean Van Hamme и е излизала в периода 1997-ма-2001-ва. Книжките, излезли за това време, са петнадесет. Четиринадесет разказват историята, а петнадесетата е наречена Secret File. Тя съдържа огромно количество бекграунд информация, интересни факти, както досиета на героите. Любопитен факт ми се стори, че видях в Интернет пълната комиксова колекция XIII да се продава на цената на ново BMW седма серия!

След това двамата автори се разделят и новелата спира да излиза. Малко по-късно Ubi Soft подписват договор с фирмата Dargaud, която държи правата над комикса. И ето че сега, две години по-късно, след сингъл- и мултиплейър демо се появи и финалната версия на играта XIII. Тя плътно следва сюжетната линия на първите пет книжки. За да бъде абсолютно автентична като стори и сюжет, при разработването на играта като консултанти участват и двамата гореспоменати белгийци. И за да се засили ефектът на комикс, се ползва така нареченият shader render. Това представлява технология за визуализиране през графичната машина, при която се намаляват цветовете и се обединяват подобните. Като краен резултат се получава cartoon вид, известен на хората, които работят с 3D програми под името toon shader. Потребителите на PhotoShop сигурно вече се сещат за филтъра Cutout. Този метод на смятане не губи детайли и не смачква графиката, а докарва точно това, което

TOONSHADER FPS

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	4 CD
издател	Ubi Soft
сайт	http://www.xiii-thegame.com
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC, PlayStation2, X-Box, GameCube

GAMES X
Вземи своята безплатна КЛУБНА КАРТА за да играеш повече и да плащаш по-малко!
КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ "ЕКСТРИЙМ" ПЛОВДИВ



авторите са целели –

перфектен анимационен стил

Това се прави за първи път в игра и според мен резултатът е повече от идеален. Първо, детайлите не са фотореалистични и се пести компютърна мощ и, второ, потапянето в оригиналната история е 100-процентово гарантиран. А и самата идея за комиксова визия е просто гениално изпълнена. Спазени са всички добри черти от рисуваните книжки. Когато стреляте, се виждат надписи ТА-ТА, когато някои ходи на екрана, изписва се ТАР-ТАР, когато натиснете бутон, това се визуализира с буквите CLICK...

Цялата сага започва типично за рисувана книжка. Свестявате се на пуст плаж, над вас е надвесена мадама от тип Памела Андерсън в "Спасителки на плажа". Имате канско главоболие, а на гърдите ви грее прясна татуировка XIII.

Никакви спомени. Дори и как се казвате

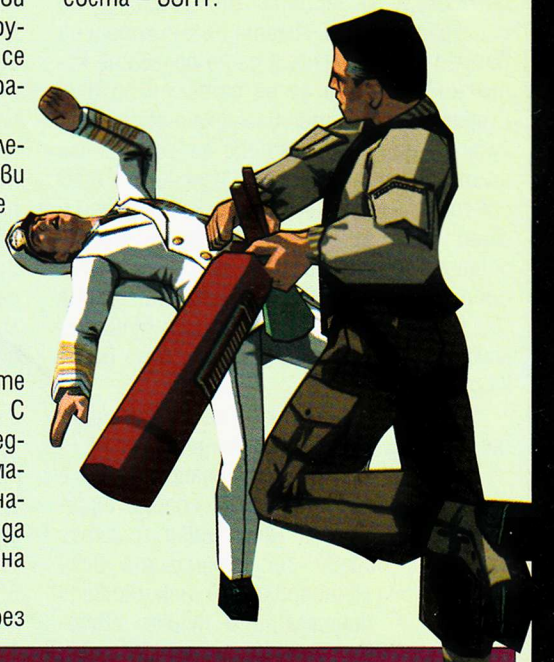
Мадамата ви помага да отидете до медицинския пункт, където в полусъзнание виждате как тя бива застреляна. Чувате разговор, от който разбирате, че вие сте главната цел на убийците. С мъка се изправяте и оттук нататък ви очакват тридесет и четири мисии, групирани в осем части. Първата е да се измъкнете от Long Beach (отново паралел с Bay Watch ;]).

Когато успеете, ви предстои да излезете от Wislow Bank, където за първи път се срещате майор Jones, попадате в лапите на FBI. Те ви арестуват, наричат ви със странно име и ви лепват

обвинение за убийство на американския президент

И това е само началото на вашите приключения с име и татуировка XIII. С напредването в играта намирате предмети, досиета и документи, които помагат да разберете кой всъщност сте, наистина ли сте убиец, кой и защо иска да ви премахне, както и дали това не е една гигантска конспирация.

Ще трябва да минете два пъти през военна база, високи снежни планини, строго охраняван затвор в пустинята и като за финал – да проникнете в най-секретното и добре охранявано място на света – SSH1.



от Дейзи Мултимедия за Коледа!

София 1113, ул. Тинтява 15, тел. 868 95 51 www.daisymm.com

Мисиите, макар и да звучат тривиално, са страхотно разнообразни, интересни и с възможности за различно отиграване. За да се премахне shoot'em all елементът, има такива, в които не трябва да убивате определени категории хора, и други, в които да направите саботажи, да осигурите защита или на вас да ви осигурят такава. Имате възможност да вземете и заложник и да го ползвате като жив щит, за да не стрелят по вас. Страхотно приятно впечатление ми направи моментът, в който аз съм хванал заложник и се мъча да се измъкна, а враговете вървят на три крачки след мен и само чакат да се открия леко (например за да се огледам) и започват да стрелят с точността на Clint Eastwood във филма "За няколко долара повече". При това заложникът остана жив, а аз за една бройка да се гътна.

Въобще за интелекта на противниците може да се кажат само добри думи.

Арсеналът, с който разполагате, е много обширен и може да сравни единствено с този на Kate Archer и James Bond. XIII борави със станалите вече стандартна екипировка нож, няколко вида пистолети и пушки, автомат Калашников, базука, харпун, два вида арбалети, снайперска пушка и картечница. Това обаче е само част инвентара, с който разполагате. Разбира се, на определени моменти имате карти за достъп, военно-алпинисткото пособие самохват, лопата, ключове и всякакви подобни джаджи. Готино е пресъздаден и проблемът с тежестта им. Когато сте с пистолети, няма промяна в свободата на движението ви. Ако обаче ползвате тежката картечница, се движите по-бавно и не може да скачате...

Но това е само началото на

леките RPG елементи

които присъстват в играта. След като поиграете, се откриват допълнителни възможности. Е, нямате никакъв контрол върху тях – те просто се появяват, а вие ги ползвате или не. Такова е например умението да употребявате подръчни средства (шишета, пепелници, столове, пожарогасители...), да разбирате къде са хората, преди да се появят в полезрението ви (на екрана ви през стената се появяват TAP-TAP), first aid skill, възможност да си задържате дишането, снайперско умение и любимият на стрелците akimbo mode (стрелба с две леки оръжия едновременно).

Енджинът, на който играта се базира, е модифициран Unreal II с вградена поддръжка за физика Havok. Подобна графична машина ползват и America's Army, Devastation, Magic: The Gathering – Battle Grounds, Men of Valor: Vietnam, POSTAL 2, Thief 3, Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield, Tribes: Vengeance, Unreal II: The Awakening, Unreal Tournament 2003 и Unreal Tournament 2004. Модификациите са главно заради гореспоменатия cell shader.

Музиката, спецефектите и останалото аудио на XIII са на същото върхово от технологична гледна точка ниво. Всичко е подходящо озвучено. Няма дори и една излишна нота или звук. Всичко си е на мястото в точно необходимия момент.

Другото нещо, на което са наблегнали авторите на играта, е

позабравеният напоследък стандартен мултиплей

В XIII може да играете класически режими като Captue The Flag, Deathmatch, Team Deathmatch, както и нововъведените Sabotage и Cover Me. Всеки един е интересен, зарибяващ и – колкото и да е изтъркано – си е страхотен фън да се поиграе. Когато свърша играта XIII, със сигурност ще съжалявам, но имам доста голям избор – да я започна отново на по-висока трудност, да поиграя мултиплейър или просто да си почина. Аз ще избера първото, за вас – не знам.

Пеню Дачев

P.S. Ако сте се запалили по оригиналния комикс на официалния сайт на играта, освен другите екстри, може да разгледате първия му брой онлайн.

ГЕРОИ

Име: **XIII**
Години: ??
Длъжност: ??

Име: **Майор Jones**
Години: 28
Длъжност: Тестов пилот

Име: **Генерал Carrington**
Години: 51
Длъжност: най-високата възможна в US Army – Interservice Chief of Staff

Име: **Полковник Амос**
Години: 48
Длъжност: следовател в FBI, водещ разследването за смъртта на президента Sheridan.

Прякор: **Mangoose**
Години: около 30
Длъжност: неясна, но иска XIII мъртъв.

Име: **Kim Rowland**
Години: 22
Длъжност: агент на FBI, помощник на генерал Carrington.

Име: **Walter Sheridan**
Години: 33
Длъжност: банкер, брат на застреляния президент.

Име: **Mc Call**
Години: 38
Длъжност: завършил обучение S.P.A.D. (Special Assault Destroying Section).

Име: **Полковник Standwell**
Години: 44
Длъжност: White House Chief of Staff, мечтае да заеме длъжността на генерал Carrington.

Име: **Perro**
Години: 31
Длъжност: gamer, designer, анархист

Orbitel
свързва хора с идеи

Защо в бъдещето нещата винаги се объркват?

DEUS EX INVISIBLE WAR

Нямах възможността да играя първия DeusEx, признавам си без бой – причината беше в хардуерно/софтуерна несъвместимост. Сега след няколкото денонощия, прекарани с Invisible War, ще се опитам да си намеря първата част. Защото това не е просто игра, това е... Не, ще го подхвана от другаде. Знаете ли какъв е основният смисъл на RPG-то, защо се нарича ролева игра? Знаете ли, че не се изчерпва с половинчасовия character build в началото й, странните правила за водене на бой, и хвърлянето на зарчета или определянето на статистики? Истинската ролева игра трябва да те постави в роля, да те накара да мислиш, действаш и чувстваш като персонажа, в чиято кожа си влязъл, да ти дава избор и свобода на пътя и съвсем, ама съвсем леко да те води за носа към финала. Това е истинската ролева игра – многото статистики, специални умения и магии са просто бонус, без който понякога може.

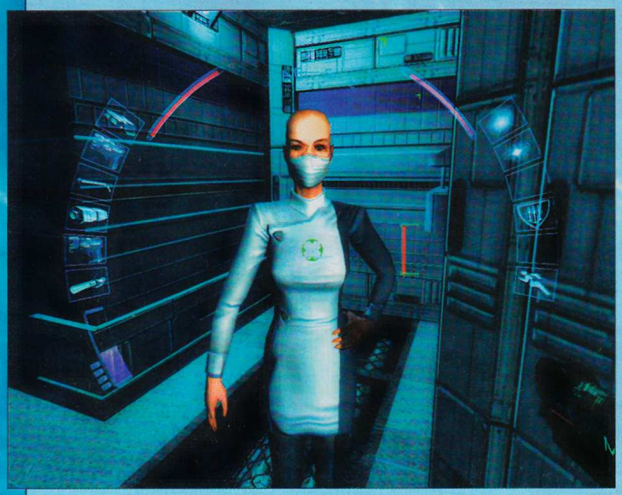
Грешно е да се определя DeusEx 2 като шуутър, все едно е да наречете Morrowind такъв. Но не е и 100% RPG в каноните на жанра, да – има стреляне и богат арсенал от оръжия, има екшън, но акцентът определено не пада върху него и от техническа гледна точка самите престрелки са доста под нивото на повечето от игрите с мерник в средата на екрана. Единственото заглавие от последните няколко години, до което творението на Ion Storm се доближава по геймплей, жанр и атмосфера, е System Shock 2. Затова играта не е за всеки – тя е като френско синьо сирене, изискан деликатес, за хора с трениран вкус, поднесено с аперитива или след хранене. Нещо по-особено и по-малко масово, но и много по-добро.

Игра с атмосфера

Да, фийлингът – най-важният елемент за мен във всяка една игра. Особено за една ролева игра, какво ако не атмосферата – тази деликатна за усъвършенстване среда – е факторът, който ще ви потопи изцяло в един хай тех град, където нещата не вървят на добре. Става въпрос за Чикаго, а проблемът е една терористична атака (така е хора, тематиката тепърва ще се експлоатира и то не само в игрите), превърнала всички сгради и населението им в най-голямата ледена скулптура в света. Вие – Алекс Дентън – сте един от малкото оцелели атаката или по-скоро началото на войната. Но това не е обикновена война, в която враждуващите страни са ясни и всеки вижда оръжията им, това е невидима война, а най-силното оръжие в нея е малка групичка от хора – вие сте един от тях. Какво е толкова специалното на тези солджъри, ще запитате вие. Невидимата война се води с невидими оръжия, в случая вие и вашите събратя по съдба сте експериментално звено. Човек и технология се свързват в едно, за да образуват перфектността. Във всеки един от вас има инсталирани биомодификатори (biomods), които ви дават свръхчовешки сили. С тяхна помощ виждате ясно дори и в тъмни като в рог помещения, можете да се движите тройно по-бързо от всеки нормален човек и да скачате на огромни височини. Можете да регенерирате раните, да използвате телата на повалените врагове, за да възвърнете част от понесените щети, да контролирате роботи и защитни кули, да хаквате компютри и естествено – да ставате невидими. Номерът е, че за всяка една част от тялото (глава, ръце, гръден кош, крака) можете да изберете кой от двата потенциални биомодификатора да инсталирате. Веднъж сложен, модификаторът не може да се махне и така във ваши ръце е изборът дали да се движите адски бързо или пък с нормална скорост, но с тихите стъпки на дебнеща котка. Не можете и двете. Също така от вас зависи и как ще ъпгрейдвате вече сложените бимодове – дали ще се концентрирате на един или от всички по малко. Това зависи от стила ви на игра, но го и определя.

Ако нямате много голяма свобода на движение в самата игра, то разчупеността на геймплея идва именно от многото варианти, в които можете да се справите с дадена ситуация и всеки един от тях по свой собствен си начин е и правилен, и грешен. Например – имате пред себе си затворена врата, а зад нея няколко врагове. Една от възможностите за действие е да довлечете сандък с експлозиви, да го поставите до вратата и след взрива да влезете в стаята като Немезида, понесена на крилата на отмъщението. Или пък да се прокраднете по вентилационната шахта, да хакнете компютърния терминал и да насочите огъня на стражевите кули срещу врага. Третият вариант включва хакване на врата, включване на невидимостта и безшумното отстраняване на всеки един вредител бавно, тихо и методично.

FIRST PERSON RPG	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Ion Storm/Eidos, 2 CD
сайт	www/deusex2.com
хардуер	Pentium 1.4 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC, X-Box



Баталии

Естествено, присъстват и класически екшън сцени, в които сте сам срещу всички (между другото сами ще си изберете кои са "всички", веднъж излезли от лабораториите, ще трябва да се впишете в картинката на града, да си създадете приятели и/или врагове, да се впуснете по течението и да се оставите да ви носи), но основният акцент не пада върху тях и това, може би са единствените моменти, които някак си стоят куцо на фона на останалите неща. Но и без патаклами няма да минете – за това има един огромен арсенал, от който можете да се възползвате – пистолети, различни пушки (полуавтоматични и автоматични, снайперистки и т.н.), освен конвенционалните средства за сеене на смърт, ще се натъкнете и няколко футуристични оръжия. Всяко едно от тях е оригинално и преди да обвините някое за безполезно ще се усетите, че си има място някъде в играта, с някой от стиловете за напредване в мисиите. Пазете всеки куршум, мунициите на са навсякъде и където можете да минете с ръкопашен бой или дори без схватка, е добре да го направите. Докато разплитате пъзела на историята, ще се сблъсквате с адски много персонажи и ще разберете, че, както винаги става, нищо не е такова, каквото изглежда.

Не може да не се спомене и огромното ниво на интерактивност в геймката. Почти всеки предмет може да бъде вдигнат и/или преместен (някои от пъзелите зависят именно от правилното взаимодействие с околната среда). Повечето стъкла се разхвърчават на сол при по-тежък обстрел и дори бронираните не издържат на експлозиви. Всяко едно тяло си има истинска маса и тежест, ако ви е кеф, не стреляйте по противниците си, а да ги замервайте със столове или кашони. Дори на места можете да джитнете по едно баскетболче. Всичко това оказва доста силно влияние и на самите сблъсъци – ако не желаете да убиете противника (за да го разпитате например), можете да се прицелите в някоя от ръцете му и да се опитате да избиете оръжието му, или да го примамите до експлодиращ варел или пожарогасител. С други думи: отново добре свършена от страна на програмистите работа.

Визуално

играта е базирана на Unreal-ска платформа с всичките му гъзарийки, като динамично осветление, детайлни модели и светлосенки. Последните допринасят още повече за атмосферата ѝ – светлината на прожектора от пистолета, потъналите в мрак коридори с премигващи неонови лампи – на места имах чувството, че се намирам наистина там – зад очите на героя си, а не зад PC-то. Озвучението също е на ниво и не отстъпва на графиката. Така че ако имате интерес към истории в стил Ghost in the Shell и по-особени игри, то DeusEx 2 ще ви накефи.

Георги Панайотов

Високоскоростен Интернет
през оптичен кабел
headoff сървъри

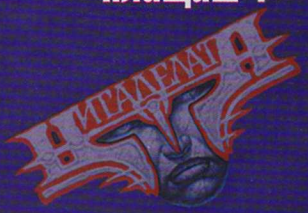
Играйте
WarCraft III, Diablo II и Heroes of Might and Magic
в европейския battle.net

45 компютъра

София, кв.Слатина, ул.Слатинска, бл.20, тел:9714934

www.thecitadelclub.com

плащаш 1



играеш 2 часа

SpellForce
The Order of Dawn

Перфектна магическа комбинация от RPG и RTS!

Жанрът на ролевата стратегия е относително младичък. Вижте WarCraft III, Once Upon a Knight, Lords of EverQuest. Все добри игри, все пълни с оригинални хрумки, все излезли наскоро. Видно е, че има хляб в тази област и идеите все още не са се изчерпили напълно, както явно се е случило с останалите жанрове, които циклят на едно място. И ето че благодарение на Фолкер Вертих, създателя на The Settlers, се роди и още една отлична ролева стратегия – SpellForce. Човекът заслужава здраво потупване по рамото, защото тази игра е една необичайна смесица от двата най-прочути жанра. Тя ще ви залепи за екраните на мониторите ви със своята оригиналност, увлекателност и зашеметяваща красота. SpellForce не е нито твърде опростена, нито много усложнена. Мястото ѝ е някъде по средата. Така че влезте в Ео, фентъзи-света на SpellForce, и вижте какво имам предвид!

ROLE PLAYING STRATEGY	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	Phenomic/JoWooD
сайт	http://spellforce.jowood.de
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC

Аватарът и неговите герои

Първото и най-видно нещо, което разграничава SpellForce от всички останали сходни игри, е т.нар. аватар, известен още като "вашето виртуално его". В самото начало на играта ще бъдете подканени да определите неговия външен вид, пол и характеристики (strength, stamina, agility, dexterity, wisdom, intelligence и charisma). За съжаление не може да избирате расата си. Тя е една – човек – и е продиктувана от изискванията на сюжета на SpellFroce.

Аватарът стои в основата на SpellForce. Той е вашето превъплъщение. С него ще обикаляте от град на град в света на играта, ще водите сравнително опростени разговори с множество NPC-та, ще изпълнявате десетки основни и странични куестове. Ще си разменяте стоки с различни търговци, ще се биете с множество фентъзи твари и прочие. Аватарът е с вас през абсолютно цялата кампания. Той трупа опит, качва нива, подобрява гореспоменатите статистики и изучава нови умения, като по този начин се специализира в определена насока. А възможности – бол.

Съществуват три главни бойни способности – лек, тежък и далекобоен боец, както и четири магически – бяла, черна, ментална и магия на елементите. Всяка една от тях е разделена на няколко поднива като изборът към кое точно ще се насочите лежи изцяло на вашите плещи. Освен това аватарът може да бъде екипиран с огромен набор от брони, различни видове оръжия и пръстени, които ще подобряват неговите статистики и умения като цяло. Той е снабден и с инвентар, подобен на героите от ролевите игри.

Не си мислете обаче, че вашият аватарът няма да има спътници. Той може да привиква на помощ до пет героя наведнъж чрез т.нар. руни. В тях са заложени основните характеристики на боеца като сила, издръжливост, умения и т.н. В общи линии героят прилича на аватара с тази разлика, че не качва нива, не изучава нови магии и умения и не преминава с вас от една карта на друга.

RTS-частта

Но геймплеят на SpellForce въобще не се изчерпва с всичко преждеспоменато. Из света на играта са разпръснати множество монументи, благодарение на които ще привиквате единиците на следни-

www.thecitadelclub.com
плащаш 1
ИГАЛЕЛАТ
играеш 2 часа

те шест раси – хора, тъмни и обикновени елфи, джуджета, тролове и орки. Първоначално аватарът, стига да има съответните руни, ще може да генерира единствено техните работници (които ще строят сгради, специфични за всяка раса) и чак впоследствие – собствените им бойни единици, които ще ви помагат да водите мащабни и грандиозни битки в стила на всяка стандартна реалновремева стратегия. Разнообразието е огромно, а отделните твари са изрисувани с невероятно въображение. Всяка раса разполага с приблизително девет-десет единици. Например хората имат mentalist, recruit, marksman, cleric, paladin и т.н., елфите – druid, wintermage, warder, ranger, protector и т.н., троловете – devastator, bouncer, champion, thrower, smasher... Накратко – радост за окото. Но всичко си има и цена и нито една сграда или единица не се построява или ражда безплатно. Тук идва ред и на ресурсите в SpellForce, които са общо седем на брой – дърво, камък, желязо, храна, moonsilver, lenya и aria. Първите четири са доста често срещани, но за останалите три ще трябва да се поизпотите, докато установите контрол над техните залежи.

Оригиналности

SpellForce изненадва и с редица интересни хрумвания. Първото и най-сполучливо според мен е новата система за водене на сражения, наречена "цъкни и се бий". С нейна помощ може да използвате специалните умения на аватара, героите и единиците далеч по-лесно, бързо и ефикасно. Т.нар. "проблем с камерата" пък е решен по доста приличен начин. SpellForce разполага с няколко нива на зуум, които наподобяват тези в WarCraft III, с тази разлика, че последното от тях ще ви позволи да контролирате своя аватар или неговите герои от трето лице с клавишите W, S, A и D. Въпросната перспектива е най-удобна за RPG-частта в играта или чисто и просто за естетическа наслада.

Друга оригинална хрумка в SpellForce е фактът, че може да контролирате единиците на няколко раси наведнъж. Кой е казал, че трябва да ръководите единствено елфи? Защо да не смесите техните армии и с единици на хората или на джуджетата например. Или пък дори и с някои от лошите раси като орки или тролове. При втория случай обаче ще трябва да внимавате, защото ако единиците на добрите стоят твърде близо до тези на лошите, може да възникнат караници и впоследствие – побоища.

Освен това нивата в SpellForce са изградени така, че може да се връщате в повечето от тях, когато пожелаете. Например, за да изпълните някой недовършен куест. Това създава едно по-голямо впечатление за свобода на действие и за нелинеен стил на игра. И не на последно място – увеличава фактора "риплей" многократно.

Макар и ориентирана главно към соловата кампания, мултиплейър режима на играта не е за пренебрегване. Той се различава от своя сингъл събрат по това, че е ориентиран предимно към RTS-частта. Но силата на това творение е в неговата кампания, определено.

Грандомански изисквания

Нивото на детайли в SpellForce е изключително високо. Картите са огромни, специалните ефекти са поразителни, а единиците са пипнати и до най-малката подробност. По терените се ширят дребни стръкчета трева и полюшващи се дървета, а наоколо подскачат беззащитни животинчета. Дори може да видите как слънцето става яркочервено и се скрива зад хоризонта на планината пред вас. Всичко това затормозява машината ви до крайна степен. Подкаран на PIII 1 GHz с 512 MB RAM и 64 MB видеокарта GeForce 2, SpellForce няма навика да върви плавно и дори се гърчи при по-масови сражения. Затова, ако искате да се насладите максимално на тази игра, ще трябва да се сдобиете с изключително мощна щайга. Това е една от тези геймки, които могат да ви накарат да пришпорите вашите родители да отпуснат средства за поредния годишен ъпгрейд. Пък и Коледа иде в края на краищата...

Владимир Тодоров

Футболните мениджъри винаги са били противоречиви игри. Обожествявани от едни, които мислят, че няма по-добър начин да си прекарваш свободното време като се изживяваш като ръководител на някой футболен клуб (бил той известен или не). Оплювани и обругавани от други, които смятат, че няма никаква доза забавление в това да определяш позициите, тактиките и т.н. на виртуалните си ритнитопковци. Но в лагера на футболните менажери безспорни лидери са Championship Manager и F.A. Premier League Manager, който от миналата година се преименува на Total Club Manager. Total Club Manager 2003 предлагаше по-интерактивен контрол и възможност за директно наблюдение върху мача, което го изтласка нагоре в класациите на феновете. Сега вече си имаме Total Club Manager 2004, който предлага същото като предшественика си, но и още нещо... нещо доста комерсиално.

Първо да си припомним какво имаше в Total Club Manager 2003. Нагледно това беше един доста добре направен футболен менажер. Имахте възможност освен да водите някой клубен отбор, определяйки тактиките му, правейки трансфери и „ъпгрейди" на стадиона, но и да имате личен живот, да наблюдавате директно мача (благодарение на енджина на FIFA 2002), както и да подвиквате на играчите си да подадат или шутират. Е, всичко това го има и в новото творение на EA Sports.

Тогава и някой национален тим. Лигите в играта са доста – испанска, немска, английска, румънска, турска, полска, руска и доста други. За добро или лошо българската присъства само като място, откъдето да купувате футболисти. Колкото до националните тимове, те са над 60, като тук гордо може да видим родния трибагреник.

Вече можете да давате индивидуални заповеди на играчите, а не само на целия отбор.

EA SPORTS
TOTAL CLUB MANAGER 2004

What's new?

Първо на първо можете вече да управлявате наред с някой клубен отбор

ПЛЮСОВЕ

1. Нова възможност за водене на срещи – Football Fusion.
2. Графична платформа на FIFA 2004.
3. Идеален коментар.
4. Възможност за водене на национален и клубен тим едновременно.

МИНУСИ

1. Football Fusion изисква FIFA 2004.
2. Грозно изглеждаща публика.
3. Неудобно управление във Football Fusion-режим.

ФУТБОЛЕН МЕНИДЖЪР

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2+2 CD
издател	EA Sports
сайт	http://www.totalclubmanager.com/
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows 98/Me/XP, DirectX 7
платформа	PC

Намирисва на комерсиализъм от новото творение на EA Sports. Но дали това е на добре...

Например имате играч, който може да надбяга и кон, то тогава ще е хубаво да му кажете да тормози противниковите защитници като им прилага преса, докато по-бавните да си стоят отзад и да му пускат дълги топки и извеждащи пасове.

Също така можете да прилагате тактиката „изкуствена засада", която е нож с две остриета, защото, от една страна, противникът се озовава в засада при опит за пас, но, от друга, има шанс да се окаже сам срещу вратаря. Вече можете да определяте тренировки за седмицата, както и да save-нете такива. Ако ви предстои важен мач, ще е добре да сте си запазили по-олекотена тренировка, за да не претоварите ритнитопковците си.

Видовете тренировки

са най-разнообразни – тренировъчен мач, статични положения, дрибъл, пасове и други, като общият им брой наброява около двадесетина. Друго интересно нещо е, че можете да си правите свои собствени тактики, а не да използвате вече готови. Това прави играта доста по-трудна и интерактивна, защото A.I.-то също използва случайно генерирани тактики, които никак не са за подценяване. Друга новост са различната стратегия за контраатака. Имате три възможности – бързи, но къси пасове, дълги подавания или пък забавяне на играта. Също така можете да определяте от къде да върви атаката – от средата, от ляво или от дясно, като имате възможност да комбинирате най-много два вида. Можете също да определяте вида на пасовете – къси, дълги, разнообразни или пък директни. Лично на мен последното ми свърши най-много работа, въпреки че и разнообразните подавания са доста добри за разиграване и обърквене на противника.

Самият мач

можете да провеждате по четири различни начина – директно наблюдение над мача, текстово поле (познато ни от първите менажери), да покаже направо резултата (това ви го препоръчвам само срещу много, ама много слаб противник), както и тъй наречения Football Fusion, което е нова възможност.

Представете си Total Club Manager 2004 и FIFA 2004 в едно

Да, възможно е. Точно тази възможност ви предоставя „футболната сплав". Но за тази цел трябва да сте си купили FIFA 2004 – колко комерсиално, а? Но да разгледаме по-отблизо тази нова алтернатива. Както вече споменах, ще трябва да имате FIFA 2004, но и последния patch (версия 1.1) за Total Club Manager 2004, ако не искате да не ви забива при всяка среща, избирана да започва под формата Football Fusion. На пръв поглед тази екстра не се различава от оригиналната FIFA, но само на пръв. В нея, ако искате да направите смяна, да промените формацията или нещо подобно, то ще трябва добре да сте си научили горещите клавиши, защото escape служи само за да напуснете играта. Така например F2 ви извежда прозореца за задаване на индивидуални заповеди, смени и т.н. Тази нова алтернатива е доста добра опция за фифаджии като по никакъв начин не пречи на закоравелите „менажери". Кеф ви да си играете фифа-стил, кеф ви текстово управление на мача, кеф ви директно наблюдение без пряк контрол върху играчите.

Нека кажа няколко думи за

контролите

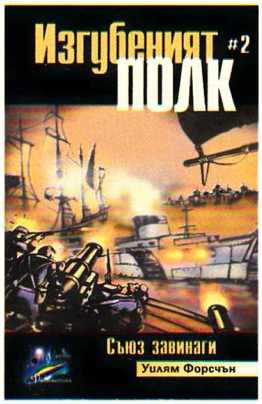
В директното наблюдение можете да подвиквате на играчите си да центрират, подадат или шутират съответно с A, S и D. В много ситуации ще трябва да го правите, защото вашите футболисти нерядко, когато стигнат вратата на противника, имат лошия навик да подадат назад. А ако предпочитате фифа-стил, то ще се сблъскате с най-неудобните клавиши – всеки, който е играл някоя от последните фифи, ще ме разбере.

Графиката е, разбира се, на последната FIFA. С други думи ще видите лошо направената публика, но в същото време и сравнително добре изглеждащи играчи. Хубавото е, че когато вали и теренът е кален, екипите на вашите футболисти постепенно придобиват кафяв цвят, ако имат навика да правят много плонжове. Изобщо ако сте имали възможност да изпробвате последната FIFA, картинката ще ви е ясна.

В този ред на мисли нека спомена и за звуковото оформление. То е... пак като на FIFA 2004. Публиката подкрепя отбора си със специфичните песни и подвиквания, а коментарът е на повече от добро ниво – никога не омръзва нито пък дразни и е точно на място.

В края на краищата смятам, че ако се абстрахираме от комерсиалния трик – да си купите FIFA 2004, за да „допълните" пропуските, то всеки фен на играта би трябвало да я опита, особено ако цъка и FIFA. Няма да бъдете разочаровани.

Кирил Илиев



Търсете

Полковник Андрю Кийн и неговите „сини куртки" далеч не са първите човешки същества, попаднали в този толкова познат и същевременно толкова чужд свят. Хората тук са в изобилие, ала водят скотски живот, стенейки под желязната пета на чудовищни господари.

Модерните оръжия и себеотрицанието на ветераните от елитния американски полк успяват да отвоюват свободата на малка част от човешкото население, надвивайки мечовете, ловковете и неистовата ярост на степните орди. Ала свирепите същества нямат никакво желание да се откажат доброволно от своето господство...

За да спестите 3.90 лв. и да получите трите книги общо за 14.95 лв., елате с този талон на адрес:

София, кв. Стрелбище, ул. Тулча 41 – Серпис АД

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY™

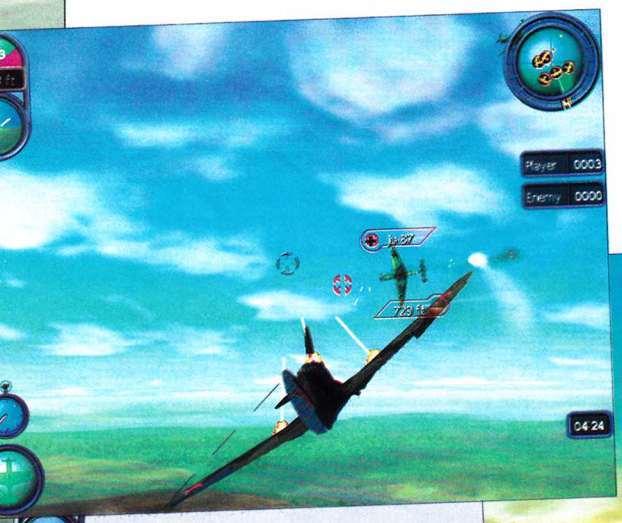
За относително старите любители на симулатори комбинацията Lucas Arts – Totally Games звучи като щастлива изпълнена с трепет мантра. Сътрудничеството на тези две фирми даде едни от най-добрите PC-StarWars произведения: серията X-Wing плюс една не дотолкова известна, но отново изключително добра геймка – Secret Weapons of the Luftwaffe. Е, след много, много луни култовият геймдует заработи отново, а резултатът не отстъпва по нищо на събратята си. Настоящото чудо – Secret Weapons Over Normandy – е един от най-забавните и нехарактерни авиоигрици посветени на Втората световна, които можете да намерите.

Играта

Въпреки че отделните детайли на геймката не блестят с особена оригиналност, отношението, което е проявено при сглобяването им, е почти перфектно. SWON е просто различна и вманиачаваща. Този момент изпъква шумно и безцеремонно още с първия брифинг. В нито една подобна геймка, посветена на този период от близкото минало, няма толкова силно застъпената и натрапваща се събитийна нишка. И макар да звучи доста патриотично и измислено (на места дори безумно), историята на играта дава ужасно приятен привкус.

Според самия сценарий наша милост се включва в екип от опитни съюзнически летци, които обикалят най-напечените точки из всички бойни полета на войната. От Англия и Франция през съветските степи та чак до тропическите води на Тихия океан, играчът пърха и громи врагове.

Иначе по отношение на геймплея Secret Weapons Over Normandy наподобява повече на по-новите Лукасови симулатори. Основните елементи са: много движе-



FLIGHT SIM	
графика	
звук	
геймплей	
общо	4 CD
издател	LucasArts
сайт	www.lucasarts.com/products/normandy
хардуер	Pentium II 850, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC, PlayStation2, X-Box

ние, спорадична защита на обекти и генерализирано анихилиране на противници.

Secret Weapons???

Един от малкото неприятни момент за вманиачените фенове би била заблудата, която навява името на геймката. Самолетчетата, достъпни в играта, са около двадесет, и отговарят на класическата подборка на всяка уважаваща се авиосимулация, посветена на Втората световна. Машините, с които се пърха през голяма част от времето, са влизали в доста широко производство и експлоатация. Експерименталните и мистериозни аероплани са сравнително малко и включват предимно съюзнически представители. Оригиналните бонуси в това отношение са само два и представляват добре прикрити и заключени TIE Fighter и X-Wing, на които можете да се качите. :) Иначе елементът от геймплея, в който, има малко по-тайнствени и достъпни елементи, е арсеналът на немците. В Secret Weapons Over Normandy са включени някои доста забавни (но реални) разработки, наподобяващи днешните крилати ракети.

Още една характерна особеност, свързана с "гаража" на геймката, е фактът, че за разлика от някои класически игри управляемите машини се откриват стъпка по стъпка. Отделните самостоятелни мисии включват единствено локации и аероплани, с които играчът се е сблъскал успешно в основното действие.

Управление

Контролът на играта може да даде малки вариации по отношение на трудността си, но общото усещане е доста лесно и приятно. Самолетите се удържат лесно и безметежно. Като поглед всичко се управлява предимно в трето лице. Основната камера, която следи действието, е зависнала зад опашката на подопечния самолет. Положителният момент на изпълнението е, че поднася нещата просто, изчистено, почти аркадно. Навигацията, целенето на противниците и наблюдението над основните параметри е едно от най-добрите за момента.

По отношение на интерфейса джиткането се свежда до няколко клавиша, а джойстикът е само препоръчителна екстра. Единственото нещо, което напомня по-грубо за реалния свят, е наличието на stall – при щури вертикални маневри подемната сила пада и играчът трябва да изравни машината поне за известно време.

Иначе в играта има всички летателно-бойни екстри, характерни и за най-фантасмагоричния симулатор от поредицата Star Wars, даже и радари. Играчът получава пълни данни за противника: моментната му скорост, цялостта на корпуса и т.н. плюс доста добър активен прицел. С други думи геймката подсказва сама къде, как и колко да се пуца по всяка от целите.

Още един елемент, който облекчава положението с още десетина идеи, е наличието на bullet-time екстра. По време на битки човек може да пусне симпатично часовниче, което забавя времето значително. В този режим SWON минава на твърде касапска вълна. Враговете са изключително лесна плячка и с малко игра със спусъка и ръчката на газта всеки лошковец става на трески за секунди.

За съжаление дори и без тези подбутвания играчът не би изпаднал в особено затруднение. Противниците не блестят със забележителни интелект и тактика. Опитен фен не би имал проблем с размазването на целите по протежение на почти цялото действие. Малкото моменти, в които може да стане истински напечено, са самостоятелните изпълнения, където враговете са на ниво ас и имат отявлено числено превъзходство...

1024x768

Като визия симулаторът напомня значително на нещо, изпаднало от конзолата в хола. Причината е сравнително ясна – SWON се появява едновременно и в PlayStation 2 и X-Box вариант. Благодарение на това всичко изглежда покрито с леко комерсиални комиксови доработки. Играта е много красива, но част от детайлите са няколко идеи назад от най-добрите визуални чудеса в жанра – Il-2 и Il-2: Forgotten Battles. Може би единствената част от картината, която е на нивото на руската геймка и дори на моменти я изпреварва, е качеството и елементите на земята и водните повърхности.

За другия момент – аудиото – не може да се каже нищо забележително. Двигателите си пърпорят като хората, а стрелбата и взривовете са приятни и се сливат с околния звуков фон без никакви усложнения...

Но както и да е, Secret Weapons Over Normandy е един добър, макар и не особено хардкор, симулатор. Магията на някои по-стари Totally Games-изпълнения е на линия. Но повърхността и липсата на прекалени авиоподробности в случая са просто прекрасни. Дори някои не дотам вманиачен по пърхането и стрелбата индивид би останал приятно изненадан и заинтересован.

Сергей Ганчев

P.S. – Може би най-солидният минус на играта е отсъствието на PC мултиплейър (играта поддържа до двама играчи в PlayStation 2 и X-Box вариациите си). Номерът е в това, че въпреки че не принадлежи към широко играните жанрове, SWON със сравнително опростените си приятна графика и геймплей има наистина много заложби по отношение на групови хуманоид vs. хуманоид битки. Наистина жалко.

PCSupp Ltd.
София, ж.к. Изгрев,
ул. Латинка No 40
тел: 963 10 86
e-mail: pcsupp@cablebg.net
www.pcsupp.com

Нови компютри
Компютри втора употреба
Периферни устройства
Консумативи
Игри с лиценз

Новогодишен подарък за всеки клиент, пазарувал за над 800лв в магазина на PCSupp - **оригинална компютърна игра по избор.**

До края на месец декември в ПРОМОЦИЯ са следните конфигурации и компоненти:

Celeron 1700 MHz
Albatron PM845GV1, Intel845GL,
int. VGA, LAN, 4xUSB2.0, int. sound
128 MB DDR RAM
Maxtor 30GB HDD 7200
Case ATX, PS/2 KBD, FDD Teac 1.44Mb
Codegen Scroll PS/2 mouse
254 USD

Celeron 1800 MHz
Gigabyte 8PE800 Intel845PE, fsb533,
DDR333, sound, AGP 4x, USB2.0, Anti-burn, FDD NEC 1.44
GB RADEON 9200 64Mb DDR TV DVI
Twin View, 256 MB DDR 333 RAM
Maxtor 40GB HDD 7200, Case ATX
Optical mouse, multimedia PS/2 KBD
359 USD

Намаление на оригинални игри

Final Fantazsy VIII	21лв
NHL 2000	21лв
Apache Havoc	18лв
Le mans 24 Hours	21лв
Extreme 500	21лв

и много други..

ARMED AND DANGEROUS

Много експлозии, хумор и... чай

Не, и този път няма да ви говоря за Драго от "Чай" (въпреки че ако се вслушате по-внимателно в шепота от долните редове, може да откриете нещичко и за него). Ще ви говоря за една откачена и забавна игрица на хората от Planet Moon (виж ти, винаги съм се заблуждавала, че Луната е спътник). Ще ви говоря за епичната битка между доброто и злото. За една стара, но все още помнеща се история, експлоатирана и днес – историята на Робин Худ. Armed and Dangerous има много общи неща с нея. Група от смели войни, борещи се за справедливост, се изправя срещу злия крал, който измъчва до смърт обеднял народ от пребледнели хилави страхливци. Група, оглавена от велик водач. Група, която ще се превърне в легенда и подвизите ѝ вечно ще бъдат помнени от народа. Подвизите и... нейната глупост. Това са

група олигофрени

Роман е мозъкът на групата (не, че той има много мозък, просто другите нямат никакъв).

Джоунси е говореща кортица със странна майка, интересуваща се от други биологични видове, според играта злощастната кортица има много малки... beep...

Q е гигантски метален здравеняк със странна слабост: качествен чай. Всяка свободна секунда той вади малката си чашка и жадно поглъща топлата течност. Очевидци твърдят, че чрез чая Q стигнал до висша форма на самопознание.

Последният главен персонаж, който е „въоръжен и опасен", е миниатюрен сбръчкан старец с мистични сили на име **Рексъс**, който е сляп и има... обратни наклонности.

3RD PERSON SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	Lucas Arts/Planet Moon Studios
сайт	http://lucasarts.com
хардуер	Pentium 600 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC, X-Box

Ще се сблъскате също така с едни роботи, които са върли защитници на растенията. Те са издигнали лозунга „Смърт на вегетарианците". Ще срещнете и сина на краля, който има ум на двегодишно момченце и тяло на Франкенщайн. Нещастният слабоумник се оставя в ръцете на Лилия – едно малко момиченце, което, възползвайки се от името си, принуждава роботите, влюбени в растенията, да го защитават.

Това момиченце обаче също не е с всичкия си. То пък има склонността да облича всичко, което мърда, в женски дрехи. Очевидно любим цвят му е розовият. И точно когато е облякло сина на краля в една розова рокля на цветя, пламва любовта на обратния старец към лишения от разсъдък чудовищен благородник, в чиито вени сигурно тече синя кръв, но кожата му е странно зелена (още едно преимущество, което убеждава фанатизираните роботи природозащитници да го пазят).

Геймплеят е на типичен shooter

Тичате, от време на време скачате и непрекъснато стреляте по всекиго и всичко. В някои нива използвате едно чудато приспособление, което изпълнява функциите на jet-pack (т.е. летите с него). Ще преминете през зимни пейзажи, гори, крепости, каменна пустош, крайбрежно селце... Най-основни обаче си остават експлозиите, независимо къде сте – масивни и многобройни. Предимно разбивате леко еднообразни противници, но няма да скучаете и секунда, защото количеството им няма да ви позволи това да се случи.

Оръжията, с които разполагате, са оригинални. На първо място имате няколко стандартни пушкала – картечница и пушка. Можете да влизате и в разни вражески приспособления, които сеят смърт. Но това далеч не е всичко. Мое лично любимо оръжие е „акулохвъргачката". С нея изстрелвате една голяма кръвожадна риба, която бързо се промушва под земята и изненадващо изскача, поглъщайки вашия противник. Друго интересно хрумване е, че можете да преобърнете земята на обратно, като сте закотвили вашите войници, а всички останали изхвърчат в небето. Това може би е специално замислено за стария Рексъс – поне за миг всички край него са „обратни". :) Говорейки отново за него, той е някакво недоразумение на природата. Обединявайки всички свои странности, Рексъс често успява да ви разсмее или поне усилията на авторите в тази насока са значителни. Забавен е, ако не с друго, то най-вече със

слепотата си. В самото начало на играта хвърля една пържола върху отдавна замръзнала купчина с месо с илюзията, че храни отдавна замръзналите си навън кучета. Само момент по-късно го виждаме чевръсто да се отправя към масата, за да вземе чаша вода. Целта е да заблуди стражите на краля, че не той е слепецът, когото търсят. Под звуците на епичната музика, която подсказва, че ще се справи с нелеката задача, той тържествено строшава чашата, вземайки един дървен стол погрешка.

По-късно получаваме подсказка, че явно и слухът му куца, или поне така му се иска и умело се преструва. Когато един войник иска от него магическите ключове, той недочува и решава, че го моли за целувка. Без втора покана и наглото старче се впива във физиономията на врага. Това вероятно е добавено с цел да се популяризира хипи лозунгът

„правете любов, а не война"

Хуморът в играта далеч не се изчерпва с нахалния старик. Той започва със самото лого на Lucas Arts и завършва с финалните надписи. Логото в случая представлява три човечета (подобни на жълтото приятелче от оригиналното им лого), едното от които пие чай, но след кратка подкана от другото хвърля чашката във въздуха, а другарчето му я взривява. Като видях тази историйка с логото, помислих си, че по-сладко изпълнение не съм виждала скоро. Това с ужас ме накара да осъзная, че по това си приличам с Рексъс – и той не бе виждал каквото и да било по-симпатично напоследък. За щастие дотук се ограничаваме с приликите, а пък и той не бе виждал нищо наскоро... Хумор блика и от малоумния син на краля, който скача през прозореца, когато му казват да слезе при войниците или радостно си размазва физиономията отново и отново в картината на стената, защото мисли, че това е реален пейзаж. Допадна ми и надписът:

„Този разказ е базиран на истинска история"

който се появява в началото на играта. Забавни са и други гаврички на авторите, въпреки че те може да се сторят гадни на някои геймъри, които не си падат по черния хумор. Такъв е случаят с една овца, която след дълга мисия по спасяването ѝ, е взривена погрешка. Тогава героите ни прилъгват Рексъс и го маскират на овца, като го облепят с парчетата месо на тревопасното, след което го пробутват на стопанина ѝ. Има и друг подобен момент, когато Роман попада в едно прокълнато село, където жителите се разпадат. Той случайно затрива едно рахитично хлапе, а здрависвайки се, откъсва ръката на майка му...

Ако харесвате нестандартните приключения или просто искате да се посмеете, тази игра определено е за вас.

Лили Стоилова

Игри от този тип напоследък почти не се появяват. За щастие X2: The Threat лесно може да задържи интереса на всеки истински почитател на космическите симулации с месеци. Този път дори разочарованите от Freelancer ще останат доволни.

X2 THE THREAT

Какво е да получиш втори шанс, възможност да започнеш на чисто? Когато си изкарваш прехраната с кражба на космически кораби, постоянно се намира нещо по-неотложно за обмисляне. Риск съществува, все пак властите не винаги спят. Една грешка и идва моментът, в който вместо спокойно да се изнизваш със задигнатото, да ти дават безплатен еднопосочен транспорт под зорка въоръжена охрана.

Този неприятен миг сполетява двама дребни апаши. Но чудото се случва – пред единия от тях се отваря възможността за нещо далеч по-интересно от полагащите му се години на топло. Вместо престой в кафеза има по-съблазнителна алтернатива: свобода и служба в могъщата корпорация TerraCorp. Какъв път ще избере героят? Дали ще предаде "спасителите" си и ще се върне към старите си навици или ще реши да тръгне по "правия" път? Това трябва да решим ние с вас.

Мрежата от космически портали си остава единственият начин за транспорт между секторите. За древната цивилизация, която ги е изградила, все още никаква солидна информация не е намерена и само се спекулира. Нови сектори продължават да бъдат откривани от време на време и никой не знае къде ще му излезе краят.

Войната с тераформерите

е блед спомен от миналото. Макар все още да напомнят за съществуването си с някоя и друга непровокирана атака, те далеч не представляват онази заплаха, почти довела до изтребването на човешкия род. Животът е възвърнал "нормалния" си ритъм. Търговията процъфтява, пиратството също не изостава. Някои от расите все още се дебнат една друга. Но с изключение на случващите се от време на време дребни инциденти, всичко се решава по дипломатически канали и без употреба на много груба сила.

Дали ще се присъединим към този дълбок и изпълнен с живот свят като кръвожаден космически пират, всяващ ужас в сърцето на всеки търговец? Или пък като собственик на гладко функциониращa и премазваща конкуренцията икономическа империя? Изборът си е наш. Космосът е огромен и изследването му може да продължи дори дълго след края на основната сюжетна линия. Свобода на действие колкото си искаме.

Разнообразието на корабите, които може да контролирате, е умопомрачително. От малки и пъргави разузнавателни, през тромави транспорти, та чак до звездолети клас носач с множество оръдейни кули и изтребители на борда. Естествено, започвате само с малка, зле екипирана и почти негодна за бой машина, която обаче спокойно може да остави другите да й дишат прахта. В началото именно това е разумния курс на действие спрямо всеки опонент. Може часове игра да изминат без да взривите и един гад поради простата причина, че няма да сте способни да го направите.

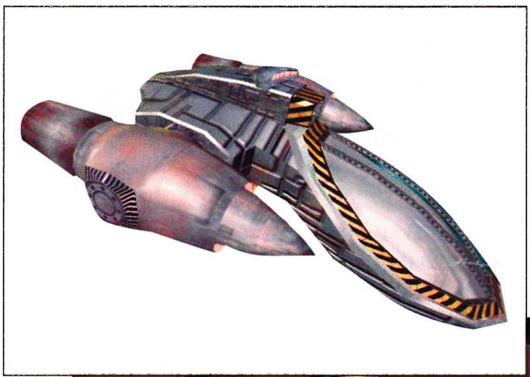
Но

с дребни поръчки се започва

– превозване на пътник от станция до станция и малък приход от продажбата на някоя и друга стока.

Веднъж натрупали достатъчно капитал и няколко различни кораба на ваше име, нещата бързо почват да се променят. Товарното отделение на повечето изтребители е нищожно за търговски цели, транспортите пък са абсолютно неподходящи за сериозни бойни задачи. Често ще навличате скафандъра, за да се преместите от един от корабите си в друг. Можете да поемете управлението на ваш кораб и дистанционно или пък да дадете заповеди на бордовия му компютър. Команди, чиито разнообразие и комплексност пък зависят от закупения от вас софтуер. Възможно е дори да изградите мрежа от сателити, за да разгърнете обсега си в далечни сектори, а не само до този, в който се намирате. Пък и защо да летим сами, когато можем да предвождаме цяла флотилия?

Писна ли ви да превозвате товари и



SPACE SIMULATOR

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	Enlight/Egosoft
сайт	http://www.x2-game.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC

да изпълнявате поръчки? Ако това е така, лесно може да направите следващата стъпка по капиталистическата стълбица. Покупката на фабрики не е задължителна част от играта, но правилното им разполагане води здравословен финансов поток към банковата сметка. Разбира се, от време на време ще трябва да им се хвърля по едно око за фина настройка, но веднъж след като са им причислени съответните транспорти, захранващи ги с ресурси, както и полагащите се защитни сили, нещата вървят почти сами.

Игралите поне една от предишните X-игри почти веднага ще се почувстват в свои води. Вселената не се е променила много за изминалите в нея двадесетина години. А на тези, на които им предстои първа среща с този изключителен свят, казвам: добре дошли! За вас тренировъчните мисии са задължителни. В противен случай рискувате да оставите играта, отчаяни от

огромното количество менюта

които ще ви залеят, решите ли веднъж да направите нещо повече от пробно кръгче из космоса. Интерфейсът определено не е от най-леките, но щом търпеливо стиснете зъби и наживеете запознанството с него, ще останете очаровани от безбройните му функции и контрола, който ви предоставя.

The Threat е една от все още малкото игри, които ползват пълноценно графичните възможности на DirectX9 и е отличен начин да изстискате и последните силици на компютъра си. Но това, че този симулатор е на път да се превърне в популярен benchmark еталон, не е фактът, който истински ни интересува, нали? По мое мнение визията на X2 безспорно е най-добрата, виждана до момента в космически симулатор и то не само защото толкова bumpmapping на едно място рядко се намира. Ще ви се случва просто да се наслаждавате на неземната картина, оставяйки всички други грижи на заден план. Както се казва – не може да се опише, трябва да се види. Единственият кусур, който мога да намеря, са меко казано дървено изпълнените междинни филмчета и още по-дървеното лице на героя, когато се разхожда из космоса в скафандър.

На аудиофронта

нещата не са чак толкова розови, но и там почти няма материал за оплакване, просто нищо от чутото не влиза в категорията, достойна за аплодисменти.

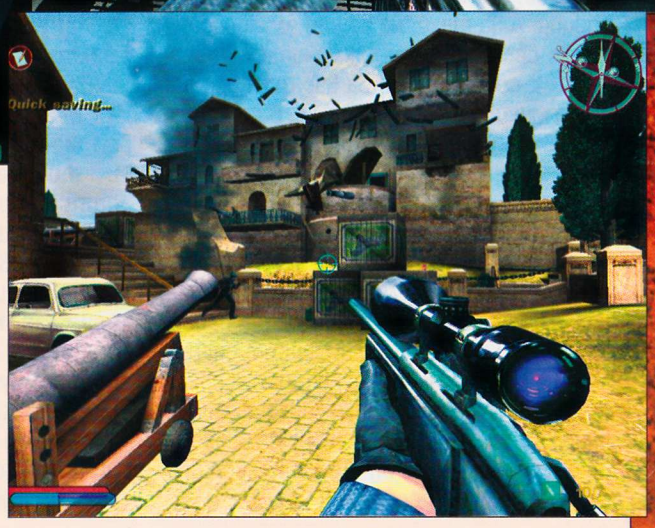
Без да преувеличавам, X2: The Threat е шедьовър. Игра, която ще остане в геймърската история редом със заглавия като Elite и Privateer. Заглавия, които на повечето хора за жалост вече нищо не им говорят, защото жанрът изобщо не е от най-популярните. Дори никога да не сте сядали пред нещо от сорта, пробвайте. Веднъж усвоили нелеката механика на X2, пред вас ще се простират дълги часове на отлично поднесена и удовлетворяваща свобода на действие, рядко виждана в която и да е игра. Всичко това засега е само за самостоятелно консумиране, но Egosoft вече работят и по online превъплъщение на X Вселената, което лично аз с нетърпение очаквам.

Борис Цветков

ПОСЕТЕТЕ...
новини, интервюта, статии, mp3, галерии, биографии...
WWW.AVTORA.COM
българският музикален портал
...ВИДИМ ОТ ЦЯЛ СВЯТ
design: Queller4

Из дневника на просто още един наемен килър...

CONTRACT J.A.C.K.™



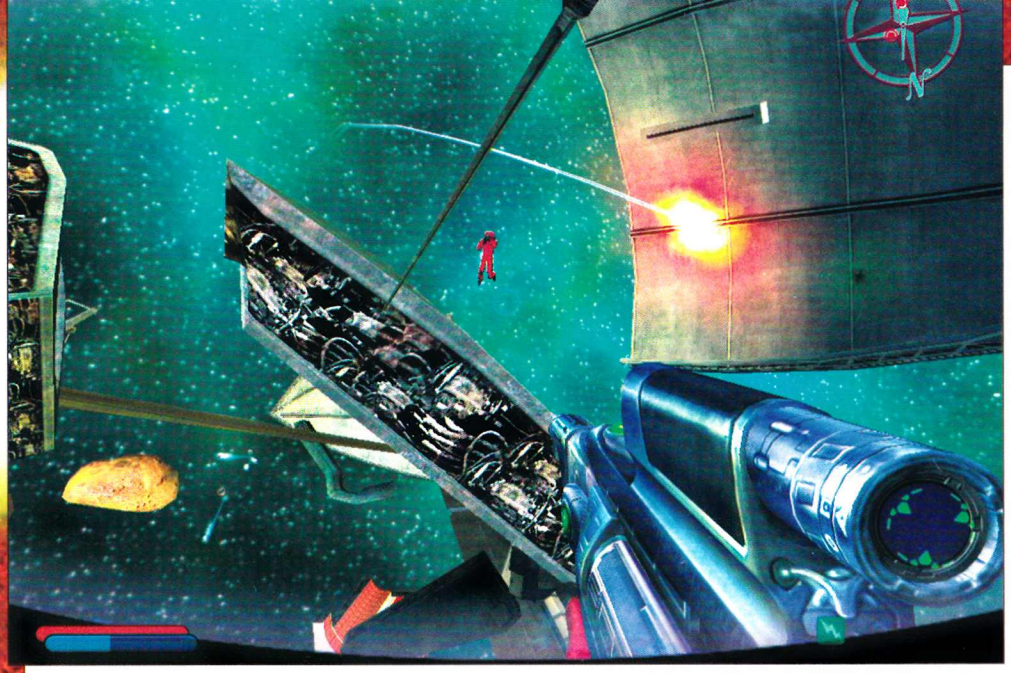
ID: Името ми е Джак. Джон Джак. Колкото и да ме е срам да си го призная, аз съм просто още един средно интересен наемен килър, живуркащ си немирно на този свят. Трудно е в днешно време да си пробиеш път до върха на наемничеството при наличието на такава сурова конкуренция. Но имам едно предимство пред всички останали – аз съм най-добрият или поне така ми казаха от Monolith. Живея в един виртуален и як свят, наречен No One Lives Forever. За разлика от доста амбициозната и пищна моя съжителка и съперничка Кейт Арчър, предпочитам директното нападение, а не коварно промъкване. Ама май поопетних репутацията на поредицата.

Ден първи: прекарах тежка алкохолна вечер

Помня как седях на бара и задявах някаква сочна мацка. И явно бе грешка, защото секунди след това зърнах една голяма бейзболна бухалка, която остави траен отпечатък върху челото ми. Когато се събудих, бях вързан с въже с почти всички възможни възли за някакъв дървен стол, а две малоумни мутри се пулеха насреща ми. И последното, което успяха да видят, бе разкъсването на въжетата и моите юмруци и крака, които се завъртяха във всевъзможни посоки. Докопах се до първото пуцало, което ми попадна под ръка, и започнах да си пробивам път през десетките мутри, стреляйки само както аз си знам – навсякъде по де що мръдне и без да пестя куршуми.

Внезапно телефонът в една от стаите звънна. Любопитството ми надделя и вдигнах слушалката. Кой си мислите бе на отсрещната страна – Димитрий Волков – самият бос на най-голямата престъпна организация H.A.R.M. Как, по дяволите, знаеше, че съм там и че точно аз ще вдигна телефона? Пълна мистерия. Той ми предложи интервю за работа, на което не можех да не отида. Алтернативният вариант бе болезнена смърт (изтезание чрез забиване на кибритени клечки под ноктите на краката или ръцете). И така малко по малко бях въвлечен в едно от най-големите си предизвикателства в моята скромна кариера на на-

FIRST PERSON SHOOTER	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	Monolith / Vivendi
сайт	http://nolf2.sierra.com
хардуер	Pentium 733 MHz, 128 MB RAM, 32 MB video card, Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC



емник.

Ден втори: явих се на интервюто

И не ми беше особено лесно, тъй като моят бъдещ работодател изпрати четири-пет дузини мутри, въоръжени не с микрофони, а с арсенал от най-смъртоносните оръжия на земята. Те имаха за цел да проверят уменията ми. Съответно всички до един погинаха. Така всъщност успях да се вместя в изискванията на коравосърдечния едноок Волков за това какво представлява един истински наемен убиец. Доколкото разбрах, той страда от неизлечима мания за световно господство и не е особено доволен от случилото в No One Lives Forever 1. Съответно иска да му помогна да си подсигури победата в No One Lives Forever 2. Тоест оказва се, че аз съм някаква междинна свръзка, посредник между тези две истории. За съжаление впоследствие и цялото ми приключение се оказа посредствено. Но за това по-късно.

Междувременно научих повече и за моята съперничка Кейт Арчър. Дори в една от мисиите в Чехословакия я мернах за секунда или две да седи край заснежения път, облечена в своето сексапилно светлосиньо кожухче. Но, уви, срещите ни свършиха дотук (като оставим настрана няколкото разлепени плаката с нейния облик, в които тя се търсеше жива или мъртва – за предпочитане последното, а наградата за главата ѝ бе само 1 милион долара). Де да беше тук до мен. Де да бях на нейна страна. Тогава приключенията ми щяха да бъдат далеч по-интересни.

Ден трети: Волков не ми плаща достатъчно!

Мисиите се оказаха прекалено досадни, еднообразни и линейни, а цялото ми приключение завърши за не повече от четири до пет часа интензивно пуцане. Това ме навежда и на мисълта, че единственото нещо, което правех през 99 процента от времето, бе да вървя и да стрелям като разпран по скриптираните до полуда врагове. Имах не повече от десетина оръжия на разположение и нито една специална джаджа! Даже не можех да подобрявам уменията си – всъщност аз дори не притежавах такива. Що се отнася до елементите на стелт – те такова животно в Contract J.A.C.K. нема! Единственото оръжие, което имаше заглушител, бе напълно безполезно, а най-малкият опит да се прокрадна иззад гърба на някоя мутра, се оказваше напълно безрезултатен.

Нещо съм много критичен, а? Е, не мога да отрека, че благодарение на Волков оставих отпечатъка си на Луната – доста свеж момент от моето приключение. Дори в един момент аз и моята вярна лазерна пушка се моткахме из космоса в пълна безтегловност и стреляхме по рояк от червени космонавти. Забавно! Друго яко нещо беше, че имах възможността да се кача и на една въоръжена с мощно оръдие на предницата моторизирана шейна и на мотор с монтирана картечница. А към края на приключенията си успях да вкарам в употреба и Разпитвач Турбо 2000 – най-съвременната изтезаваща машинка за изтръгване на признания. Но с това се изчерпват почти всички по-забавни моменти.

Равносметката: не си струва!

Работата за Волков се оказа доста скучна и еднообразна. Та аз дори още от самото начало не исках да работя за него. Оставете ме да си седя в бара на спокойствие, да си смуча десетата чаша с уиски и да зяпам задниците на сервитьорките. Какво повече би искал един средностатистически наемен килър? Е, преди това може и да отида да покарам малко ски...

Владимир Тодоров

ХРОНОЛОГИЯ НА СЪБИТИЯТА

1. No One Lives Forever
В тази културна игра за първи път получихме възможността да играем с Кейт Арчър – млада девойка от шотландски произход, която от обикновена крадла с прякор Лисицата се превръща в елитна супершпионка. Благодарение на Бруно Лаури, тя постъпва на работа за UNITY – международно обединение за борба със световния тероризъм и престъпност. Бързо се превръща трън в очите на най-голямата криминална организация H.A.R.M. и нейния лидер – Димитрий Волков.

2. Contract J.A.C.K.
Действието в този самостоятелен експанжън започва точно след края на NOLF и води до събитията в NOLF 2. За първи път в историята на поредицата тази игра ще ви позволи да погледнете събитията от една зла гледна точка и да поемете управлението не на Кейт Арчър, а на наемник на име Джон Джак (виж дневника за повече информация около него и приключенията му).

3. No One Lives Forever 2
До голяма степен благодарение на Джон Джак криминалната организация H.A.R.M. е на една крачка от своята крайна цел – световно господство. Единственото нещо, което стои между нея и милиардите роби и долари, е самата неустоима Кейт Арчър. Междувременно Съветският съюз разработва строго секретно оръжие, чиято употреба би предизвикала същинска Трета световна война. Може ли всичко това да бъде спряно? Естествено, това е работа единствено за мис Арчър!

Internet club 35
Комфортна обстановка
Pentium 4 на 1.8 GHz, GeForce 4, монитори Samsung 17"
цветен и черно-бял печат, сканиране и други компютърни услуги
Бърз интернет
96 компютъра
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com, http://www.club-35.com
ТАЛОН
Internet club 35
плащаш 1...
играеш
2 часа
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com
http://www.club-35.com

Worms 3D

Има игри, които са нещо като безсмъртни хитове. Говоря за занимавки като Монополи, морски шах и други зарибяващи забавления... Когато преди години Team 17 пуснаха първата игра от серията Worms, никой дори не си е помислял, че творението им някой ден ще стане класика точно от този тип. Трудно ми е да повярвам, че някои от вас не знаят за какво става въпрос в серията с червеите. Но ако има такива, ще обясня само с едно изречение. Това е адски забавна и много оригинална отборна стратегическа серия, в която тимове от по няколко червея се бият един срещу друг на различни терени, с много и различни оръжия... Да ме извиняват верните фенове за това принизяване на играта, но все пак и незапознатите трябва да бъдат зарибени, нали ? :)

Та, когато Team 17 пуснаха

първия Worms

играта изглеждаше постно – червите бяха направени от 2-3 пиксела, а терените бяха двуизмерни и наистина семпли. Години след това серията не просто стана любима за много геймъри, а дори придоби статут на "любима зарибявка за свободното време". Как се получи това? Много лесно – гениално проста идея, оригинални хрумки и брилянтно чувство за хумор... това е ключът! :)

Сега, когато геймърите вече са виждали три заглавия от поредицата, пичовете от Team 17 са решили да експериментират. Вече култовите червеи минават в третото измерение. Най-интересното е, че това е един доста смел ход от страна на геймдизайнерите,

И червеите вече не са демоде - вижте ги в 3D!

защото шансът старите фенове да не харесат новото им творение всъщност е доста голям. Първо, много хора са се зарибили именно заради лекия и миловиден 2D изглед на червейчетата и – второ – всяка промяна си е вид стрес. Ако трябва да съм искрен обаче, след като играта е преминала в три измерения,

серията не е загубила нищо – дори напротив!

Сега малките вредители са направени много добре, изглеждат изродски, а всичко останало си е все същото. Ще можете да видите любимата си суперовица в три измерения, ще можете да се насладите на истинска самолетна атака, на впечатляващата Holy Granade и т.н. Най-интересното е, че авторите са успели да запазят всичко старо и хубаво и не са развалили серията нито на йота.

Сега вече разполагате с три различни камери – едната е от типа "трето лице", като тя е най-удобна за движението на червея ви. Втората камера е от "първо лице", като с нея ще ви се наложи да насочвате пушката, узито, базуката и т.н. Третата камера е изглед от птичи поглед, които е суперполезен за направляване на въздушната атака или самонасочващата се ракета.

С тези три камери ще можете да навигирате перфектно в новия триизмерен свят на червеите, като, повярвайте ми, няма да имате проблеми с ориентацията (или поне след като свикнете :)). Естествено, първия път, когато пуснете играта, ще псувате и ще кълнете, но съм сигурен, че след третия-четвъртия мач, вече ще се върнете назад във времето към готините преживявания и няма да се затруднявате с новия изглед.

Освен пословичната мрежова игра на едно PC, хората от Team 17 са направили и приятна солова игра, в която ще трябва да командвате вашите бойци-червеи през много милитъри мисии. Само за да ви зарибя, ще спомена, че първата операция е на култовия Wormaha Beach! Най-полезната част от соловата игра е обстоятелството, че всяка мината от вас мисия, ще се отваря и за мрежова игра.

Накрая ще спомена няколко думи и за графиката и звука, които, естествено, са безпогрешни, белязани с типичните черти на серията и нито за секунда разочароващи. Звукът отново е небрежен, неангажиращ и адски весел, а графичното състояние на играта е точно това, от което триизмерните червеи имат нужда!

Тъй че грабвайте клавиатурите и мишките и се гмурнете в зарибявката, наречена Worms3D.

Орлин Широв

STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	Team17 / SEGA
сайт	http://www.worms3d.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC, Mac, X-Box, PlayStation2, GameCube

Internet club 35
ТАЛОН
96
компютъра
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com
http://www.club-35.com

Надживейте Деня на Страшния съд!

TERMINATOR 3 WAR OF THE MACHINES

След шумната премиера на Терминатор 3 по екраните, нямаше начин култовият герой да не цъфне и на мониторите ни. За това се погрижиха издателите от Atari (бивши Infogrames). Новият им продукт е класически футуристичен отборен 3D шутър. Играта бъка от роботи, бунтовници и не на последно място – от Арни. Точно така, един от скиновете е на самия Арни. Това е шанс за всеки да погледне в мрачното бъдеще през погледа на Терминатора.

Историята е позната на всички, ако може да се каже, че в играта има сюжет. Всъщност разработчиците от дизайнерското студио Clever`s са създали first person shooter основно ориентиран към мултиплейър игра. Не може да не се отбележи влиянието, което е оказала култовата пуцалка Battlefield 1942. Директно от нея са заимствани голяма част от идеите, залегнали в направата на геймплея на Terminator 3: War of the Machines. Например точкуването на отборите е идентично в двете игри. Това важи и за организирането на тактиката и стратегията на двата отбора. Отново на всяка карта има няколко второстепенни и две главни бази. Това са местата, където се раждат играчите. Най-правилната стратегия е да се овладее опорният пункт, който се намира най-близо до вражеската базамайка. Така винаги може да струпвате максимална масовка пред портите на противника и да постигнете победа.

3D SHOOTER	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Atari
сайт	http://www.t3war.com
хардуер	Pentium 1 GHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC

Атмосферата

В Терминатор 3 – и на екрана, и на монитора – е тягостна, все пак действието се развива в бъдещето, започвайки от Judgement Day. Така всеки може да надникне в мрачния и разрушен свят на Терминатора.

Двата враждуващи отбора в играта са последната човешка надежда Tech Com и естествено SkyNet. И двете противникови сили имат своите предимства и недостатъци. Към кой тим да се включите, зависи само от вас. Вие решавате дали да участвате в битките като безмилостен робот или като смел патриот. За всяка от враждуващите страни има по четири различни характера. Основна бойна сила за хората са техните Hunter-и. Те са три класа в зависимост от арсенала си. Обикновен, който е въоръжен със стандартен автомат, Heavy – снабден с хеликоптерна картечница или реактивен гранатомет и Supply – екипиран с лека картечница или бластер. Четвъртият персонаж е Scout. На него е поверена снайперска карабина или автомат с оптика. Основните предимства на войските на Tech Com са личната находчивост, смелост и маскировка на всеки отделен боец.

Срещу човешките сили

SkyNet

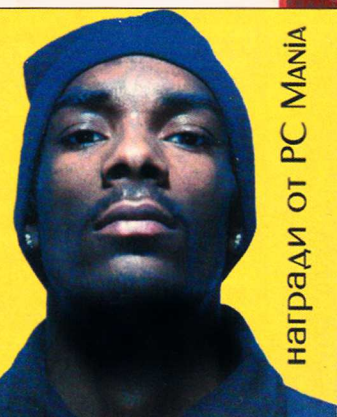
изправя съкрушителната сила, бруталността и издръжливостта на своите роботи. Основна бойна единица за машините е терминаторът T900. Той има две версии – Supply и Heavy, които съответстват на Hunter-ите на Tech Com. Отново разликата е само във въоръжението. На външен вид T 900 е досущ като Арни, но само по метален скелет. По-интересни са другите два модела. Първият е така нареченият Infiltrator. Това е робот, който изглежда точно както човешките бойци и понякога е доста трудно да бъде разпознат. Последният клас машини са FK. Това са летящите гадини, познати от третата част на филма. Като бонус всеки от отборите може да използва и скина на самия Арнолд Шварценегер. Забавно е също, че превозните средства по нивата могат да се управляват.

Понеже играта е предимно мултиплейър ориентирана, този режим допуска участие на до 32 човека. Режимите са три на брой – класически Team Deathmatch, Domination и Mission. На разположение са 12 доста големи карти, които доста впечатляващо пресъздават света на Терминатора. Графиката е добра, но с нищо не блести.

Като заключение ще кажа, че от такъв култов филм би трябвало да излезе някоя по-запомняща се игра. Terminator 3: War of the Machines ще бъде забелязана от определени заклети 3D-фенове, но едва ли ще предизвика масовия интерес.

Димитър Трифонов

club AMOR представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всеки петък и събота от 17:00 до 22:00 часа



награди от PC MANIA

URU
AGES BEYOND MYST

Легендата MYST се превръща в сериал с музика на Питър Гейбриъл и гостуващи звезди от Интернет

От следващите няколко реда ще разберете колко съм развълнуван, потресен и объркан от срещата си с Uru: Ages Beyond Myst. Издателите от Cyan разкриха на много късен етап подробностите около новия епизод на MYST, като не пропуснаха да направят масивна рекламна кампания, акцентираща върху новостите в играта. Чудя се дали "революционен" е правилната дума. След секунди мислене решавам да я използвам, за да дам максимално адекватна оценка на този брилянтен продукт.

Проблемът на нововъведенията

В класически игри е, че те или стоят някак излишно напомпано и не на място, като с това разочароват геймъра, или пък придават допълнителна свежест и блясък. В случая с Uru: Ages Beyond Myst създателите от Cyan отново са уцелили в десетката. Смея да твърдя, че дори зашлевиха силен шамар на позадремалия куестаджия и го накараха да се разсъни и да... подскача. :)

Огромна изненада за мен беше управлението и въобще интерфейсът. Римейкът Real Myst само загатна какво ще е бъдещето на играта и въобще на този жанр, както и по какъв начин може да бъде използван един добър 3D енджин. В Uru създателите дотолкова са се развихрили, че първия път, когато стартирате играта, ще останете меко казано зашеметени. Най-якото е, че вече вашият герой може да скача, посредством SPACE, което все пак създава някакъв макар и минимален екшън елемент.

Решението на създателите да създават и моделират свой персонаж е изключително забавно. След като прекарате почти 15 минути в оформяне на тялото, възрастта, вежди и устните, можете да изгубите още поне толкова време в избиране на подходящата екипировка. В самата игра разполагате и с гардероб, където в зависимост от климата или просто от настроението ви, ще можете да се преобличате. След като сте свършили работата по създаването на своя персонаж, вече е време

да се пренесем в Ню Мексико

Използвайте F1, за да преминавате от трето в първо лице, за да можете да огледате добре обстановката наоколо и набързо да разберете, че лутането ще е голямо. Трудността е на изключително високо ниво. Задължително си подгответе поне две химикалки и дебела тетрадка, където да се скъсате от скициране и важни бележки. Предстои ви да се сблъсквате с най-сложната игра, правена някога. Поне според мен. На моменти наистина се замислям дали някой извънземен интелект не е взел участие в създаването на главоблъсканиците и на цялата тази утопична атмосфера.

Още в началото ще ви се налага да натискате SHIFT-а, за да тичате, защото пространствата са огромни. Използвайте първите минути на играта, за да усвоите контрола, тъй като в по-късен момент ще ви се налага да бъдете наистина много експедитивни и прецизни. Особено на местата, където трябва да тичате от едно място на друго при много ограничено време. Почти веднага се озовавате пред една позападнала каравана, където се срещате с дебелака Занди, за да разберете какво все пак ви предстои.

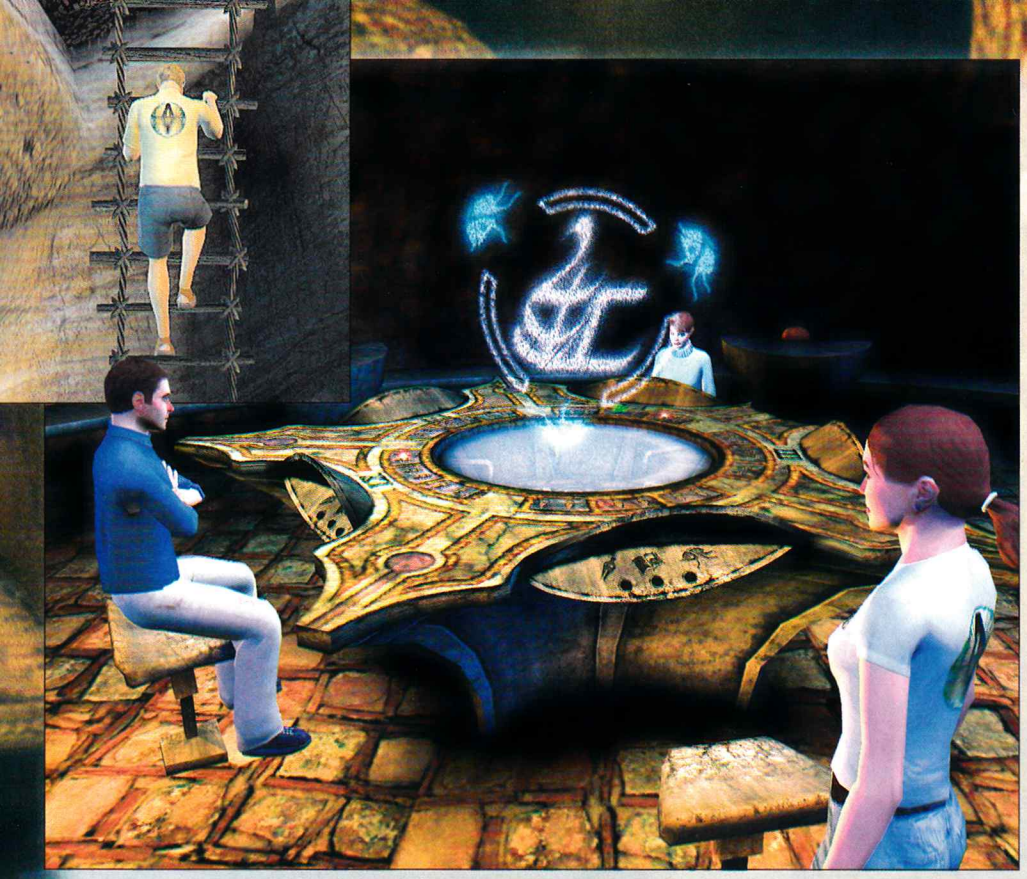
Разбира се, пред вас е поредната

епична история от живота на цивилизацията Д'ни

Няма да ви отегчавам и засипвам с информация за това, което се знае за тези хора от предишните епизоди на Myst, защото дори и да сте ги пропуснали, ще разберете за какво става въпрос. Можете и да се поразровите в архивите на любимото ви списание, където преди време ви разказах историята. Целият замисъл на играта остава скрит до самия финал. Лично мен това адски ме потисна, защото наистина реших, че съм оглупял :). Прекарах няколко дни пред компютъра и все още не можех да намеря връзката между всичките светове, през които преминавам, както и на всички пъзели, ръчки и символи. Това е една грандиозна геймсимфония, която може да завладее единствено човек с широко отворено съзнание и сетива. Достигането до тази върховна точка на медитация е сложен процес. Просто се опитайте да се оставите да ви влачи течението на играта. И все пак основната цел е намирането на седем панела с формата на човешка длан,

QUEST

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Cyan Worlds Inc/Ubisoft
сайт	http://uru.ubi.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC



разположени във всеки свят или по-точно казано епоха. Останалото оставям на вас.

И понеже сме го подкарали на изненади, ето още една : НЕ МОЖЕТЕ ДА ПРАВИТЕ SAVE на играта. При всяко ново стартиране се връщате в отправната точка към всички епохи, като винаги можете да се прехвърлите в която си искате, ако сте се изморили от предизвикателствата на друга. Внимавайте да не полетите в някоя пропаст и гледайте в краката си, защото МОЖЕ ДА УМРЕТЕ :).

И тук ви предстои голяма разходка из

предимно стерилни светове

пълни с врати, мостове, странни лифтове, телескопи и сложни съоръжения. Статиката е брилянтно разчупена от падащи листа, дъжд, светулки, облаци, гейзери и други красиви детайли, които придават изключителен реализъм. Забавен е и моментът, в който можете да бутате предмети, клони, дъски и въобще всичко, през което преминавате. Друг приятен момент е присъствието на малък апарат, наречен KI. Той е използван от д'няните и представлява нещо като мобилен телефон, чрез който можете да общувате с други изследователи, да правите снимки или да записвате звуци. На определени места тази база от информация ще бъде ключова при отварянето на врати. Всъщност най-доброто приложение на KI е в онлайн играта, за която ще ви разкажа по-късно.

Още новости: вече няма да се чувствате като бродещ призрак, защото през цялото време ще чувате стъпките си. За да се насладите напълно на фантастичната атмосфера, изключително богатия саунд и зрелищна картина, ще ви трябва доста мощна машина. В противен случай ще изгубите поне 50% от удоволствието, което играта предлага.

Със стартирането на

URUlive

което предстои скоро, възможностите за развитието на играта стават принципно безгранични. Целта на авторите е да създадат истинска общност, където хората да се събират и заедно да работят по възстановяването на разрушения свят на Д'ни. Ако решите да поиграете онлайн, ще имате възможност да създадете свой собствен дом там и дори да построите цял собствен свят, а останалите места, през които сте преминали по време на играта, могат да бъдат "ъпгрейдвани" и променяни. С това усещането за реализъм е наистина уникално само по себе си. Онлайн ще можете да се срещате със свои приятели, да общувате с тях и заедно да решавате загадки. Страшно, нали?

Обещавам, че този материал ще има своето продължение, веднага щом стартира мащабният проект в Интернет. Може би той ще ви помогне да разберете какво всъщност е Uru. Това е и основното притеснение на Суап. Дали играчът ще разбере какво всъщност представлява играта и какъв е дълбокият замисъл. Uru не може да бъде категоризиран. Това не е нито куест, нито адвенчър, нито пък RPG. Това е уникален хибрид, който изнася гейминдустрията на едно ново ниво...

To be continued...

Радослав Кавалджиев - Роро

THE Hobbit

За хобитите и пръстените...
THE PRELUDE TO THE LORD OF THE RINGS

Професор по философия, изпаднал в подходящо душевно състояние, може да сътвори чудеса с най-невероятни ефекти и размери. Вземете Толкин: класическят английски преподавател, дарил ни с историята за Средната земя с всичките ѝ герои и приключения. Неговата поредица книги, посветена на предходните елементи, се чете и е била четена през последните десетилетия, а пазарът е заливан и продължава да се залива с всевъзможни по вид нехартийни деривати, изпълнени с хобити, елфи, орки и т.н. Е, поне за мен най-забавните продукти от тази серия, с изключение филмите, са и явно ще останат всевъзможните фентъзи игрички...

Вдъхновение

В настоящето, след доста пълното покриване на темата "Lord of the Rings", гейминдустрията се обърна и към подребната cash cow (марка, име или друг подобен източник на лесно продаваеми полуфабрикати) от Средната земя – а именно "The Hobbit". Въпросното томче съдържа историята на хобита Билбо Бегинс, превръщането му в професионален крадец, убийството на един меркантилен дракон и появата на Ам-Гъл с неговото "безценно" – пръстенът на пръстените.

Всъщност най-хубавото на настоящата история е, че е все още слабо разработена. До момента по-явните продукти за масова употреба, вдъхновени от приключенията на дребничкия тип, са един трейлър (за бъдещия филм) и една игрица, взела името на книгата...

The Hobbit

Тази поредна геймвариация на тема Толкин допълва жанровата шарения на събратята си. След стратегии и всякакъв род фантасмагории настоящето произведение представлява разтушаваща порция Jump & Run акции. С други думи цялото действие се свежда до безумно скачане, размятане на телеса, събиране на блещукащи предмети и трепане на врагове. Играчът се придвижва по силно опростена сюжетна линия като основната част на прогреса му се дължи на решаване на поредица елементарни куестчета. Самата нишка следва къде повече, къде по-малко оригиналните събития от книгата. Един от основните плюсове на игрицата е именно това – от всички средноземни продукти, на които съм попадал, този е най-близо до литературния си първообраз. Въпреки това мястото за искрена фенска радост е леко замътено.

Простота и щастие

Геймката има една неприятна страна, а именно мощен, струящ на талази инфантилизъм. С малко повече фантазия и позамазани мечове The Hobbit може да мине за творение на Дисни. Геймплеят е изпълнен с весели, безметежни моменти сякаш всичко на екрана е сътворено от напушен като талпа геймдизайнер, изпаднал в нирвана. Съмненията в тази насока се засилват основно от видеото и озвучаването. Всичко из гейм-света е подозрително шарено и дружелюбно. Дори архизлодейските единици имат почти милозлив вид. Шансовете да видите някои от тези лошковци в качествен среднощен кошмар се въртят около едно към милиард.

Още един съмнителен елемент по отношение на аудио-визуалното изпълнение на геймката е самото качество. Детайлите на визията са сравнително малко. Графиката е хубава, но едва ли ще изтръгне протяжен вой на задоволство у когото и да е.

Но да не издребняваме. :-) The Hobbit е една достатъчно приятна игра. Ако не отдавате внимание на невротичната си жилка, множеството детински куестчета могат да се окажат едно от най-приятните ви занимания в следващите снежни дни. Ако най-накрая завали сняг де...

Сергей Ганчев

ACTION / ADVENTURE

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	Sierra / VUE
сайт	http://thehobbit.sierra.com
хардуер	300 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video
софтуер	Windows All, DirectX 7
платформа	PC, PS2, X-Box, PS2, GBA, GameCube

Нещо като Mortal Kombat за ролевите фенове!

Ако името Magic the Gathering не ви говори нищо, няма смисъл да се учудвате. Въпреки че преди няколко броя писахме за тази мания отвъд океана, у нас продължава да цари незаинтересованост по темата. По родните магазини вече се продават тестета с карти, но Magic the Gathering така и не успя да се превърне в хит тук, в България.

За тези, които още не знаят за какво става дума, ще спомена накратко: това е игра с карти, но няма нищо общо с е белота или другите нам познати card-games. В случая всяка карта има определена роля – боец, защитна стена, определен вид терен, определена магия и т.н. Използвайки картите по зададени правила, играчите заформят едно

солидно бойно поле

и чрез серия от битки, сражения, магически дуели и други определят кой е победителят.

Оригиналната хартиена версия на Magic the Gathering има няколко ревизии, а всяка от тях добавя нови карти към колекцията на маниаците. Общата сума на картите от всички серии със сигурност надхвърля няколко хиляди...

Опитът за направа на електронен вариант на тази мания от страна на Atari не е първият. Уникалното на този Magic the Gathering е фактът, че тук нещата са представени в един доста arcade вариант и без видимото присъствие на карти. От опита да създаде нещо стойностно геймстудиото, което от разпространителите, е успяло да забърка гозба с доста спорни качества.

Недейте да си мислите, че Battlegrounds няма с какво да ви задържи. Напротив. Проблемът се крие в това, че най-вероятно заклетите Magic фенове просто ще се почувстват предадени. Защото фактите са такива:

Battlegrounds е доста далеч от хартиения вариант на настолната мания

Общият брой на враждуващите страни и тук е пет, но за съжаление числеността на картите е не повече от 70. Фактът, че походово няма да можете да се биете, със сигурност също ще раздразни феновете. Това е доста смело решение от страна на разработчиците като се има предвид, че тази функция може би поне трябваше да може да се избира.

Battlegrounds използва последния Unreal енджин, което го прави доста зрелищно произведение. За съжаление обаче само хубавата графика не прави добрите игри и това го знаят всички. Геймплеят е това, с което Magic the Gathering привлече феновете си. Затова си мисля, че с предложения подобен на Etherlords начин на игра творението на Secret Level ще отблъсне верните последователи. А, повярвайте ми, приликите с руската игра не са малко. На пръв поглед даже двете игри са почти като близнаци.

Предложеният

реално-времеви вид на магиите

ги прави доста по различни, отколкото тези в оригинала. Тук картите ви няма да свършват, защото нямат лимит за използване. Единственото ви ограничение е маната. Тя се събира от кристали, които ще събирате по картата и в определен обем. Освен това с течение на времето, регенерира.

Ще можете да използвате карти както за summon, така и за магии, защити, атаки и др. Така мелетата между дуелистите изглеждат много живописно и интересно, но бързо писват. Поради малкото разнообразие от карти печелившите системи за раса са няколко и след като ги усвоите, няма да се затруднявате особено.

За съжаление или радост, в този си вид, Magic the Gathering: Battlegrounds представлява нещо като Mortal Kombat за ролеви маниаци – двамата герои тичат от двете страни на арената, събират кристали и се бият. Но ако това ви звучи зарибяващо, защо не пробвате Battlegrounds? Приятната визия, разпускащият геймплей и небрежният стил на дуелите може да я превърне в любима на много "softcore" фенове. Защо софт ли? Защото просто съм сигурен, че всички hardcore RPG-фенове ще гледат лошо...

Орлин Широв

CARD GAME

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	Atari/Secret Level
сайт	http://www.mtggame.com/
хардуер	128 MB RAM, Pentium III 800 MHz
софтуер	Win All, DirectX 9.0b+ Card Battle
платформа	PC, XboX

Disciples II: Rise of the Elves

Хоп, имаме си нова сапунена серия на гейм хоризонта? Този път обаче момчетата (или по-скоро нелицеприятните дебели чичковци програмисти) от Strategy First явно са усетили вълната от недоволство, породена от последните два експанжъна. Пред заплаха от саморазправа със стотиците фенове на поредицата те са си седнали на дупетата и са извадили нещо повече от продукт за замазване на номера. Не че Guardians of the Light и Galean's Return (предните два експанжъна) бяха лоши. Не, просто бяха кратки и повече приличаха на mission pack-ове за кораджийски фенове, отколкото на истински разширения. Ето че сега си го имаме – истинското продължение.

Но истинския кеф е с новата раса – на елфите

Имат собствен град и собствени единици, някои които вече сме виждали (Elf Archer, Centaur lancer, Elf Lord, Sky Lord и т.н.), така че няма да ви ги описвам всичките. Общо взето елфите са смесица между клановете и империята. Имат много силна пехота, но могат да я развият само до трети левъл и после спират промените си. Също така Spell caster-ите им са на средно ниво, а support войските са лечители (също на средно ниво).

Истинската сила на елфите са стрелците. Това е единствената раса, която може да ги развие до 5-то ниво. Има 3 пътя на тяхното развитие – на Hunter-а, изстрелващ по две стрели на атака, на Stinger-а, добавящ отровно поражение, и на Elementalist-ите, даващи огнено или ледено поражение към щетите, които нанасяте. При положение, че силата ви е в support юнитите (или задния слот единици), то логичният избор за водещ герой е Warrior, а не Scout или Mage. Общата характеристика на цялата ви войска е: корава, но не съвсем предна линия и всепомитаща задна, но с малко точки живот и специализирана в нанасянето на много демидж на отделни войници, отколкото на масови щети на всички.

Историята е продължение на тази от предните експанжъни, а в новите сингъл мисии ще се срещнете с доста стари имена – например в една от тях ще трябва да откриете гроба на тъмния елф Lahk'La и да спрете възкресението му. Играта е готина, дори много и ако сте се разубедили за качествата ѝ покрай предните два експанжъна, сега е времето да си промените мнението.

Георги Панайотов

Време е елфите да се надигнат

Много нови нещица

Доста съм изненадан от качеството на последния продукт на Strategy First. Честно казано, очаквах поредните два диска с по три мисии и един супер гад за убиване. Та представете си изненадата ми като разбрах, че пред мен има един наистина усъвършенстван и пълен продукт.

Започвам с козметичните промени – графиката е подобрена. Трудно се забелязва, ако не сте играли първите части, но теренът е дори още по-детайлен. Освен това са добавени доста нови физиономии за някои от единиците в играта. Троловете вече не изглеждат като зелена кръстоска между картоф и идиот, а Wight-овете имат наистина плашещ вид, докато преди си приличаха на CS-аджия след две нощни. Lich Queen-ът също се е сдобила с нова и доста по-реалистична мутра, както и много други, но това са по-скоро промени за разкош.

Другата голяма новост са неутралните единици. Ако в предните два експанжъна те можеха да се преброят на пръстите на едната ръка на шлосер с 20 годишна практика, то сега почти всяка неутрална раса се е сдобила с нова муцунка в армията си. Гоблините си имат Goblin elder (много мощен spell caster), варварите вече имат стрелци и шамани, каращи врага да бяга от бойното поле, докато призовават земетресения, огретата си имат циклопи за допълнителна Range атака.

ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	Strategy First
сайт	http://www.strategyfirst.com
хардуер	Pentium 233 MHz, 32 MB RAM
	8 MB Video card, DirectX 7.0
платформа	PC

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Най-добрият футбол за PlayStation иска да дефилира на PC подиума! Дали ще му бъде позволено?

Някои хора говорят, че Pro Evolution Soccer е по-добрата футболна серия от FIFA. Аз самият дълго време също мислех така – нали знаете, че PlayStation феновете имат навика да си търсят хитове, "по-добри" от тези за PC. Нещата стоят точно така, но за съжаление само до момента със свалянето на скрийншотовете... След това се оказва, че въпросното PS заглавие е нещо PC подобно, че и по-зле понякога. Когато става въпрос за геймплей, феновете на PS си мислят, че са открили топлата вода, обаче това също не е точно така...

Защо ли ви говоря тези работи?

Просто защото серията Pro Evolution Soccer беше шумно рекламирана, като "по-добрия футболен симулатор". Веднага след като "футболният PS хит" дефилира на PC пазара, се убедих в обратното.

Играта започва с впечатляващо филмче, но всички сме се убедили, че японците от Konami са богове в тази област (все пак дори и това интро към футболна игра изглежда ПРЕКАЛЕНО жълтурско...). След това пред вас ще се изпречи едно меню, в което, ако се забъркате добре, има огромен шанс да се изгубите. Вярно, настройките са всякакви – както за геймплей, така и за технически подробности. Но интерфейсът хич не е приятелски настроен и не е удобен. За мишката си можете и да забравите – тя не е любимия чарк на японците.

ФУТБОЛЕН СИМУЛАТОР	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 DVD
издател	Konami
сайт	http://www.konami-europe.com/pes3/
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC, PlayStation2

След като изберете дали ще играете някоя от многото купи или просто приятелски мач, ще трябва да подберете отбори, екипи, да настроите един куп подробности (като състояние на отбора например) и да се впуснете в истинската футболна игра. Първото нещо, което удря като чук по главата ви, е фактът, че имената на много от футболистите, особено в по-непопулярните отбори, са супер измислени. От картинката на българския национален отбор можете да се убедите как японците си представят българските имена. :)

Самата среща се открива по много добър начин – изнасят се флагове,

отборите се редят, слушат химните си и даже позират за снимка

Следва големият шок – всеки, който е играл FIFA 2004 и се е оплаквал от играта, по-добре да замълчи в знак на респект – движенията на играчите въобще не са реалистични. Те се движат леко роботски. Странното е, че когато го правят на забавен каданс, изглеждат по-истински. Евала на програмистите от Konami, но хората от EA задвижваха играчите си по подобен начин преди 3-4 години. Контролът над топката обаче е добър. Футболистите я държат добре в краката си, тя не стои като залепнала, но все пак физиката ѝ май не е съвсем наред. Копчетата, с които командвате вашите хора, са спринт, къс пас, дълъг пас и удар, като последните три служат и за подсечка, взимане на топката, глава и други, когато се борите за контрола над "коженото кълбо". Общо взето състоянието на геймплея в PES3

не е на нивото на FIFA 2004

като излишните самохвалства от създателите на конзолната серия са поскоро безпочвени.

Единственото нещо, по което PES3 превъзхожда компютърната серия, е мазната и загладена графика. Все пак японците са експерти в тази област и са успели да направят телата на футболистите, както и малка част от движенията им, много реалистични. Лицата на някои играчи са взети от действителността, а на други са измислени.

Ако не сте голям фен на футболните симулации, но сте запален по футбола, препоръчвам ви да си джиткате FIFA. Тя е по-точна фактологически, по-изчистена е като стил на игра и т.н. Ако обаче сте зарибен маниак, пробвайте и Pro Evolution Soccer 3, защото определено има какво да видите – най-малкото ще срутите в главата си мита за "супер футболния конзолен хит".

Орлин Широв

НОВ АДРЕС

залата **PC Mania** се премести на
ул. Шандор Петьофи №24-26
(на ъгъла с ул. Иван Рилски)
телефон 952 09 55

PS MANIA

В някои от предишните броеве ви бях обещал да направя каквото мога, за да отразя по-адекватно в PS Mania коледната лавина от нови заглавия. Като се замислих, ми се стори, че по това време на годината оценките на ревютата далеч не са най-важната информация, от която имате нужда. Затова вместо да ви предложа стандартните прегледи, ви подготвих един мини-справочник с 12 актуални заглавия, на които бихте могли да заложите на 100% по Коледа. Техните жанрове далеч не покриват целия PS2 диапазон, но не това беше идеята. Всъщност това са просто моите предпочитани теми в конзолните игри. Затова реших, че с предложения именно измежду тях ще съм ви най-полезен.

Весела Коледа и
Честита Нова година!

Ивелин Г. Иванов

COLD WINTER САМО ЗА PS2

В началото на месеца Vivendi Universal съобщиха, че обявеният на тазгодишното E3 first person shooter Cold Winter ще бъде издаден единствено в PS2 формат. Играта се разработва от англичаните от Swordfish Studios, автори на PC стратегията Hostile Waters. Cold Winter ще ни пренесе в света на шпионажа, където важи правилото "Не се доверявай на никого". Сред немалкото интригуващи елементи на играта се отличават трите различни сюжетни нишки в историята ѝ, възможността да създадете свои собствени оръжия и капани от предмети от заобикалящата ви среда и безпрецедентния (според издателите) изкуствен интелект на управляваните от компютъра персонажи. Очаквайте Cold Winter през октомври 2004-та. Ето и единствените два скрийншота, които можете засега да намерите на уебсайта на играта – http://coldwinter.com.

Cold Winter

Cold Winter

ВТОРИ ДУБЪЛ ЗА SQUARE

Очевидно солидните загуби, които Sqaure инкасираха при първия си опит да влязат в света на киното със своя Final Fantasy: The Movie, не са стреснали компанията, която междувременно се сля с друг японски RPG гигант – Enix. Сега Sqaure Enix са на път да пуснат на широкия екран нов 100% компютърно анимиран филм, кръстен Final Fantasy VII: Advent Children. Премиерата на новия филм е планирана за лятото на 2004-та, а кампанията по неговата промоция вече набира сили. През февруари в Япония трябва да се появи PS2 заглавието Final Fantasy X-2: International + Last Mission, обновена версия на преведеното на английски език издание на Final Fantasy X-2. Играта ще съдържа след допълнителните си материали изцяло нов трейлър на Final Fantasy VII: Advent Children, съставен от кадри, непоказвани дори на последното Tokyo Game Show.

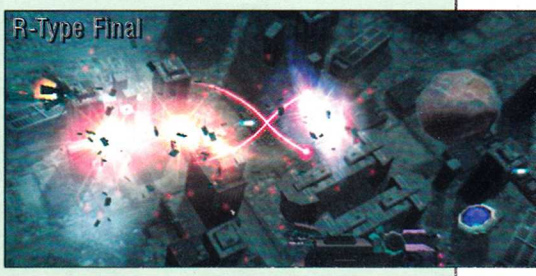
PLAYSTATION2 ЧУПИ РЕКОРДИ... ПАК!

Sony обявиха, че с продадените само в Европа PS2 игри могат да покрият половината от дължината екватора! От премиерата на конзолата през ноември 2000-та година европейските потребители са купили над 150 милиона копия от различни PS2 заглавия. Само през този октомври в Sony DADC, европейската линия за тиражиране на PlayStation2 игри, са били произведени 25 милиона диска. До момента общият брой на заглавията, издадени в този формат, превишава 700, а само през тази Коледа на пазара трябва да се появят нови 80.

R-TYPE СЕ ЗАВРЪЩА

Английският издател Metro3D обяви, че планира да издаде в Европа аркейд шуутъра R-Type Final. Играта, вече издадена в Япония, обещава цели 101 различни кораба плюс куп интересно замислени екстри и обновени версии на някои от ключовите елементи в оригиналния R-Type. Безспорният глад за класическа "галактика", в духа на феноменалното Dreamcast заглавие Ikaruga, както и старата слава на поредицата, вероятно ще побутнат сериозно продажбите на R-Type Final. Очаквайте премиерата на европейската версия през януари 2004-та.

R-Type Final


R-Type Final

Prince of Persia: The Sands of Time

Издател: Ubi Soft | Създател: PoP Team
Жанр: Action

За всички леко притеснени от факта, че включвам цели две 100%-ови екшън игри в страницата за приключения, уточнявам че съм ги избрал най-вече заради уникалната им атмосфера. Първата от тези две игри чакам вече повече от пет години и отначало мислех, че тя ще се казва Prince of Persia 3D. Уви, играта с това заглавие просто не заслужаваше да бъде свързвана по какъвто и да е начин с името, сложило началото на екшън-приключенския жанр. Затова посрещнах новината за поредното прераждане на "принца на Персия" по-скоро с крива усмивка. Но няма нищо по-страхотно от това да бъдеш така приятно изненадан. Какво ти "приятно изненадан", направо ченето ми висна, когато за прав път видях за какво става въпрос. Приятели, ако сте сред малцината заблудени фенове на екшън-адвенчъра, знайте, че The Sands of Time е най-оригиналната и най-завладяващата игра в жанра от излизането на първия Tomb Raider насам! Настина не знам откъде да започна, но колкото и да е банално, трябва да се споменат две думи за графиката. Момент... Ами всъщност не знам как иначе да го кажа – просто досега сто процента не сте виждали нещо подобно в този жанр. Ubi Soft се славят не от вчера с невероятните си аниматори, но прелестите на Sands of Time отиват далеч отвъд убийствените си анимации. Независимо от лекото "насичане" в някои от най-претоварените с действие сцени. И въпреки това основната атракция на играта не е графиката. Рядко се случва да срещне човек в една и съща игра толкова оригинални и в същото време перфектно изпълнени хрумвания. Sands of Time се движи по доста тънкия ръб, делящ забавно предизвикателство от късащата нервите трудност.

Lord of the Rings: The Return of the King

Издател: EA | Създател: EA
Жанр: Action

От две години насам всеки истински почитател на Толкин пребивава в почти непрекъсната нирвана. Не стига, че филмите на Питър Джаксън се оказаха толкова добри, ами и два сериозни издатели се захванаха здраво да правят игри, посветени на "Властелина на пръстените". Неслучайно споменах филмовата трилогия. Първо, EA си запазиха правото да ползват приликата с техните актьори, сюжет, декори и костюми. И, второ – препоръчвам на всеки очарован от филмите фен непременно да опита и двете игри на EA, посветени съответно на втората и третата части от трилогията. Фразата "Изживейте филма!" обикновено свързвам с ултранаглите лъжи на издателите на игри, посветени на кинохитове. Този път обаче тази фраза е много повече от застоял въздух под налягане. Първо "The Two Towers", а сега и "The Return of the King", са ако не друго, то поне перфектното допълнение към невероятното кино изживяване. В случая става въпрос за 100%-ов екшън, в който играете от името на Арагорн, Гимли и Леголас в серия от "мисии", посветени на най-екшън ориентираните епизоди от първите два филма. Формулата е запазена непокътната и в "Return of the King", но този път управляемите герои са цели 6! Отново в типичния стил на едно DVD издание, играта е подправена и с прилично количество къси видеоклипове от последния, трети филм, и куп други екстри в същия дух. Без да искам да накърня ничии чувства, ще ви препоръчам играта именно в нейната конзолна (у нас – най-вече PS2) версия. Отново – по две причини. Първо, PC изискванията към системата са дразнещо високи. И, второ геймпадът е далеч по-удобното и по-пригодно средство за управление в Return of the King.

Beyond Good & Evil

Създател: Ubi Soft | Издател: Ubi Soft
Жанр: Action/Adventure

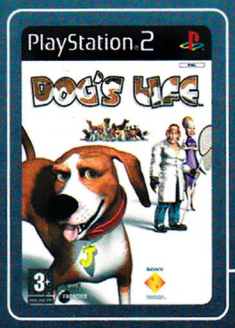
Ако не ме лъже паметта, някъде из "Властелина" имаше поговорка, която гласеше долу-горе следното - "Ако ти трябва някой за тичане по снежни преспи, по-добре извикай елф". Аз бих добавил – ако ти трябва някой да измисли необичайна история, по-добре извикай французин. Още от доброто старо време на Flashback и Another World, през нелошото старо време на Atlantis и Outcast, та чак до последните издания на Rayman, французите винаги са предлагали каймака на необичайните истории и светове в компютърните и видеоигри. Затова, когато разбрах, че Мишел Ансел, създател на поредицата Rayman, се е захванал с изцяло нова концепция за игра, това определено привлече вниманието ми. Бях почти сигурен, че щом става въпрос за екипа на Rayman, оригиналната история най-вероятно ще върви в комплект със страхотна графика. Оказа се, че съм прав и по-двете точки. И сякаш всичко това не е достатъчно, ами играта разполага и с набор от някои от най-интересно замислените персонажи, които съм срещал за последните 2-3 години. В центъра историята на играта е Jade, фоторепортерка на свободна практика, която живее на планетата Hillys. На въпросната планета живеят и животни хуманоиди, каквито са и повечето приятели на нашата репортерка. Hillys е заплашена от извънпланетна раса, която се храни с душите на местните жители. И тъй като местните "военни" са в съюз с нашествениците, Jade се захваща да разкрие тяхната конспирация и да освободи своите съпланетяни. Геймплеят на Beyond God & Evil предлага перфектно дозирана комбинация от jump&run елементи, ръкопашни битки, чудесно измислени логически загадки и дори добра доза промъкване.

PlayStation®2 NEW от Sony Computer Entertainment

април – декември 2003 ревю

SOCOM US Navy Seals

Dog's Life



Eye Toy: Play

FORMULA ONE 2003

Jak II Renegade

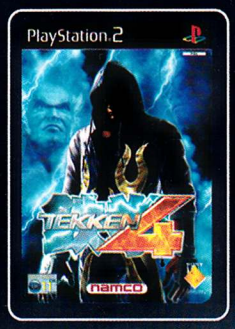
PlayStation®2 Platinum любими игри на половин цена!

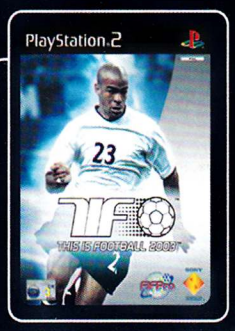
търсете платинените заглавия на Sony Computer Entertainment

Gran Turismo Concept

Final Fantasy X

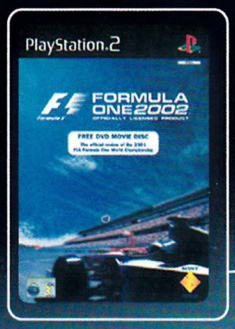
Tekken 4





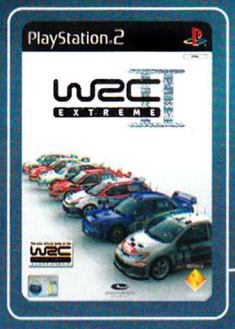
This is Football 2003

FORMULA ONE 2002



Ratchet&Clank

WRC II Extreme



The Getaway

Kingdom Hearts

Primal

"PlayStation" и "ZOXO" са запазени търговски марки на Sony Computer Entertainment Inc. "" е запазена търговска марка на Sony Corporation. Всички имена на продукти, имена на издатели, марки, търговски марки, артурк и свързаните с тях изображения са търговски марки и/или защитен авторски материал на съответните им собственици. Всички права запазени ©2003 Sony Computer Entertainment Europe.

PlayStation®2

fun, anyone?

Tony Hawk's Underground

Създател: Neversoft | Издател: Activision
Жанр: Skateboardind Sim

След повече от четири успешни издания безспорно най-добрият симулатор на екстремни спортове можеше спокойно да си позволи да подремне на старата слава. Феновете сто процента щяха да си купят един Tony Hawk's Pro Skater 5. Като пичове. Neversoft обаче решиха да се заемат с описания по-горе проблем преди още той да се е появил. И – не на последно място – да поемат сериозен риск. Е, как да не ги обича човек за това?!! Накратко, новото в Underground е, че този път няма да играете вездесъщия "Bird Man", или коя да е друга реална звезда от профи скейт сцената. Вместо това ще имате наистина уникалния шанс да се изявите като... самия себе си! Играта предлага наистина уникален в за спортните игри "story mode", в който играещият стартира като никому неизвестно хлапе от Ню Джърси, мечтаещо да се издигне до върховете на про скейтбординга. Още в самото начало ще можете, благодарение на опцията "create-a-akater", да модифицирате своя екранен герой по свой образ и подобие, при това с детайлност, непозната досега на коя да е друга игра. Освен повече от подразбиращите се редактори за създаване на собствен скейт парк и собствен трик, Underground предлага за пръв път в поредицата възможността да се разходите наоколо пеш или с кола и дори да се покатерите по сградите, принадлежали доскоро само към "декора". Най-хубавото във всичко това е, че то е подчинено на една-единствена цел – да бъде създаден най-завладяващият и най-"персонален" спортен симулатор на всички времена.

Pro Evolution Soccer 3

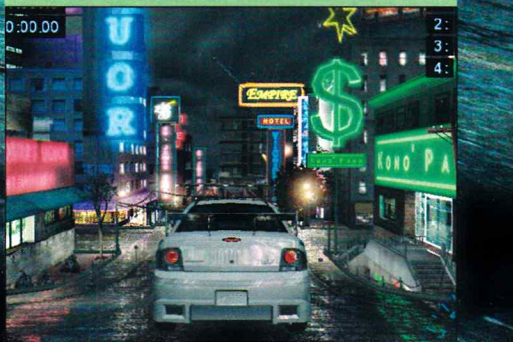
Създател: KCET | Издател: Konami
Жанр: Football Sim

Какво му е толкова специалното на Pro Evolution Soccer-а? Мястото, с което разполагам, не ми позволява анализи, но те не са и нужни. Есенцията на PES може да се побере само в няколко думи и те са – "в тази игра няма два еднакви мача". Колкото и да играете, няма никога да ви споходи досадното "дежа вю", съпътстващо кой да е друг футболен симулатор. Тук няма позиции, от които винаги се вкарва, няма трикове, с които да стигнеш от врата до врата с един футболист, няма вратари, които гарантирано да ловят поне 90% от изстреляните към тях топки... в PES 3 никога, ама никога не знаеш какво точно ще се случи. Освен този "дребен" плюс, Pro Evolution Soccer предлага още най-невероятното усещане – че наистина "водите" играта. Най-необятните възможности за усъвършенстване на вашия отбор. Някои от най-убедителните анимации, виждани някога в спортна игра. Най-перфектните и актуални статистики на всеки от ключовите футболисти на съвременната футболна сцена. И преди всичко – на практика безкрайна възможност за вашето собствено усъвършенстване! Ако все пак сте чак такива фенове на истинските имена на клубовете и футболистите, PES 3 разполага с редактор, в който можете да въведете верните имена и да изпипате екипа на съответния тим до най-дребната подробност. И за да завърша в същия в приповдигнато възхваляващ тон – ако не сте играли Pro Evolution Soccer 3, все едно не сте играли футболен симулатор. Между другото, Konami – уви! – не ми плащат за тези редове.

Need for Speed: Underground

Създател: EA | Издател: EA
Жанр: Arcade Racer

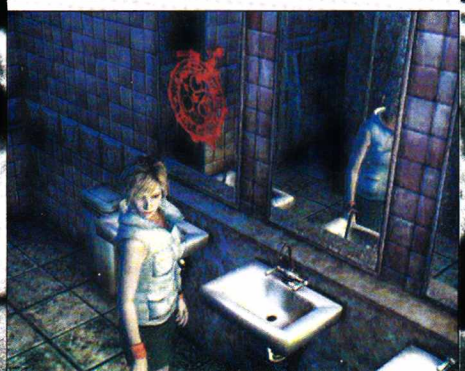
EA (слава богу!) най-после се престрашиха да зарежат суперавтомобилите, които бяха престанали да бъдат "екзотика" още след първите две издания на поредицата. Вместо това Underground залага изцяло на ежедневни модели от по-скромни производители. Но това е само началото. Само след първите две-три спечелени състезания ще можете да преобразите своето возило до неузнаваемост. Спойлери, престилки, маски, винилови украси, неони... Не знам българските "термини" и за половината от нещата, които можете да си накупите със спечелените пари в Underground. Ефектът от всичко това не е чисто козметичен. Колкото по-забелязващ се става вашият бензинов звяр, толкова повече покани за нелегални състезания ще получавате. Този път всичко се върти именно около тях. Почвате с някаква "трошка", постепенно печелите пари и авторитет, и чарк по чарк ставате собственици на най-невероятния четириколесен превоз в тази част на земното кълбо. Когато ъпгрейднете до тавана своя... фолксваген Голф, да речем, беемветата ще ви дишат прахта, леко притеснени дали всъщност не ги е подминала летяща чиния. Апропо, всички "тунинг" части в играта са взети от реалните каталози на съвсем реални производители. Едва ли е необходимо да го казвам, но Underground изглежда умопомрачително, дори по стандартите на Need For Speed. Този път колите са по-малкото визуално чудо, а истинското попадение на играта са "декорите", които повечето създатели на подобен тип игри обожават да претупват.



Silent Hill 3

Създател: KCET | Издател: Konami
Жанр: Survival Horror

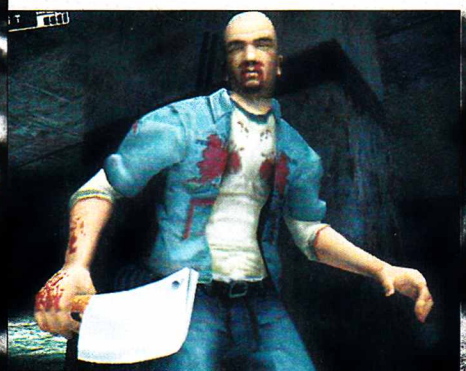
Когато говорим за Silent Hill игра, е абсолютно безсмислено да се спираме на историята. И в трите издания от поредицата, фабулата е умишлено заплетена, объркана и без ясна развръзка, точно като в един истински 100%-ов кошмар, от който се събуждаш облян в студена пот. Колкото до геймплея, той е по-скоро стандартен, изцяло в духа на класическите survival horror заглавия от сорта Resident Evil. Но авторите на Silent Hill никога не са и опитвали да предизвикват революция в жанра. Геймплеят (макар и абсолютно пълноценен и доста увлекателен) в тази игра изпълнява ролята на спояващ материал между болезнените, разтърсващи, дълбоко и неподправено плашещи елементи на визията. Ако някой някога си е задавал въпроса дали игрите са, или поне – дали биха могли да бъдат изкуство, то той задължително трябва да изиграе Silent Hill 3. Докато се разхождах из света на играта и дори докато изстрелвах и последния безценен куршум по някое от нейните наистина смразяващи кръвта чудовища, аз просто не можех да спра да си мисля за това, що за хора са създали този безспорен визуален шедьовър. От една страна, това са безспорно талантливи (за да не кажа "гениални") професионалисти. От друга – наистина не бих искал да сънувам техните сънища. Защото човек не може да сътвори нещо подобно без наистина да е "бил там". Така или иначе, ако сте стигнали до есенцията на добре направения хорър и все още имате достатъчно здрави нерви – очаква ви едно невероятно пътуване в света на мрака.



Manhunt

Издател: Rockstar Games | Създател: Rockstar North
Жанр: Action

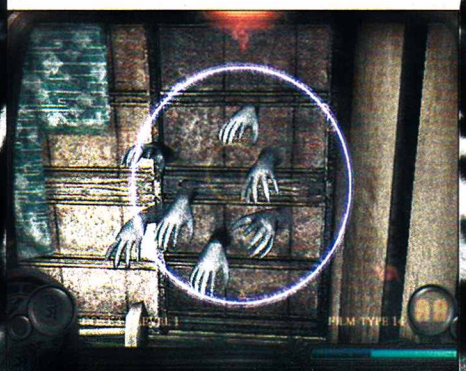
Оказа се, че нахалниците от Rockstar North през цялото време са бачкали по проект, в сравнение с който GTA 3 изглежда безобиден като усмивка на пеленаче. Може би вече сте чели предварителния преглед на Manhunt, може би не сте. Както и да е, става въпрос за екшън, в който вие играете ролята на осъден на смърт престъпник, чиято екзекуция бива симулирана, само за да го използват после като примамка в извратена игра на "котка и мишка". Въпросният престъпник, на име Джеймс Ърл Кеш, е хвърлен без каквото и да е оръжие на улиците на средностатистически щатски градец, чийто улици бъкат от платени убийци, наречени "ловци". Неговата едничка задача е да оцелее. На всяка цена!
Честно казано, имах своите съмнения относно крайния резултат от новото начинание на Rockstar North. Най-вече по линия на прекаляването със самоцелното насилие. В действителност обаче тия момчета за пореден път доказаха на всички, че знаят как се правят добри игри. В центъра на геймплея този път е "stealth" елементът, или ако предпочитате – "промъкването". Джеймс Кеш определено не е стандартният екшън супергерой и през по-голямата част от играта той си остава жертвата. Ако иска да живее, му се налага да остане не само незабелязан, но и нечут, и в същото време да създава на свой ред капани за своите преследвачи. Няма да е никак пресилено, ако кажа че Manhunt има наистина уникална атмосфера и стил на игра. Точно като Grand Theft Auto 3, между другото.



Fatal Frame II: Crimson Butterfly

Издател: Тесто | Създател: Тесто
Жанр: Survival Horror

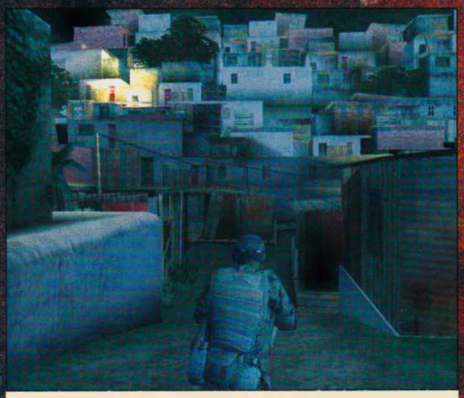
Готови ли сте за нещо наистина ново и различно? Защото ви гарантирам, че никога преди не сте се сблъсквали с един толкова смел и в същото време толкова успешен опит за разчупване на рамките на в хорър жанра. Освен ако не сте играли първия Fatal Frame, разбира се. Отново ще трябва да "оцелеете сред ужаса", този път по-беззащитни от когато и било и въоръжени само с... един архаичен фотоапарат! Добре де, това всъщност не е просто "един фотоапарат", а митичната Camera Obscura, която може да улавя злите духове, запечатвайки ги на своите "фотоплаки". От вас се иска само да правите снимки на привидения. Звучи адски постно, а? В действителност никога преди не са ме побивали така тръпките от игра, както докато се опитвах да се справя с тази уж простичка манипулация. За да бъде прогонен духът, снимката му е трябва да е наистина "качествена". За целта трябва първо да се приближите достатъчно близо и второ да задържите достатъчно дълго обектива на фокус. Точно тук му е мястото да спомена колко визуално потресаваща е Fatal Frame II. "Нещата", които ще видите в тази игра, определено не са за хора със слаби нерви и още по-малко – за невръстни дечица. Не знам как да опиша нейните образи, освен като "наистина кошмарни", но по един артистичен, завладяващ начин. Въздействащи са като добър клип на Мерилин Мансън, да речем. Или като излезлия наскоро по кината "The Ring". Страшничко си е, повярвайте ми!



True Crime: Streets of L.A.

Издател: Activision | Създател: Luxoflux
Жанр: Action

Макар често да мрънкаме срещу имитациите, всъщност никой от нас няма нищо против от едно наистина добре изпипано подобие на любимата си игра. Геймплеят на True Crime предлага комбинация от някои от най-популярните елементи на два безспорни мегахита – GTA 3 и Max Payne. Става въпрос за възможността съответно да кръстосвате свободно улиците на Лос Анджелис, пеш или зад волана на кола, и да се възползвате от ефект, близък до тоя на прословутия "bullet time", при престрелките. Истината е, че нито един от тези два елемента не се извисява до нивото на своите първообрази, но пък всеки от тях е солидно изпълнен и определено забавен за игра. Струва си да се каже повече за огнестрелните сблъсъци в True Crime, при които играещият има цели три опции. Освен стандартната стрелба от трето лице и автоматично прицелване, Ник Канг (както всъщност е името на главния герой) може да използва още "плонжове" на забавен каданс а ла Max Payne. Третата опция, за която споменах, е режимът за "прецизно прицелване", в който времето отново леко забавя своя ход, за да ви даде шанса да се прицелите изцяло "ръчно". Трябва да се отбележи, че въпреки немалкото вариации и леко недоизпипаната камера, управлението с вездесъщия Dual Shock 2 отново повече от адекватно. Третият основен елемент в геймплея са ръкопашните битки, тъй като мистър Канг (както намеква името му) е "експерт по бойни изкуства". За мен поне именно това е най-атрактивният и най-добре изпипан елемент на играта.



SOCOM II

Издател: SCEA | Създател: Zipper Interactive
Жанр: Tactical Action

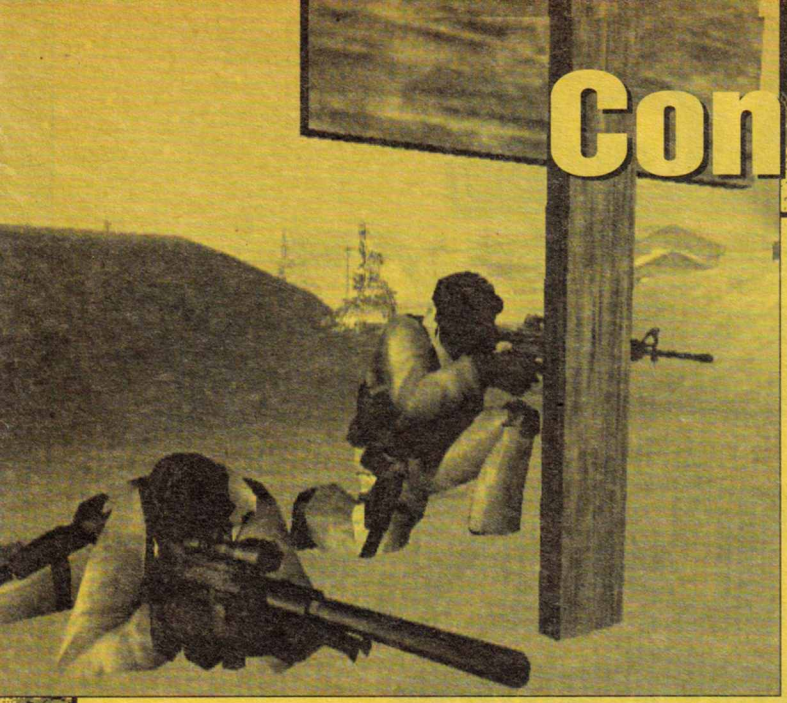
Може би си спомняте ревюто на първия SOCOM: US Navy Seals и изразените в него топли чувства към играта. В случай че сте го пропуснали, става въпрос за тактически екшън, в който управлявате екип от четирима командоси в серия от антитерористични операции "в тила на врага", пръснати из цялото земно кълбо. Играта позволява използване на гледни точки от трето и първо лице, като първата е основната и далеч по-функционалната опция. SOCOM не предлага нищо революционно в жанра и вместо това залага на прецизния изкуствен интелект, интуитивното управление и доста приличния дизайн на нивата. В тази игра можете наистина да почувствате трънката от това да си командос в тила на врага и част от перфектно "смазан", смъртоносно ефективен екип, без за целта да трябва да заделите поне седмица, разучавайки управлението на играта. SOCOM II не предлага никакви генерални промени в стила на игра, а поскоро леки подобрения в нещо, което и без друго работеше почти безупречно. Арена на новите мисии са Албания, Алжир, Русия и Бразилия, а техния общ брой в соловия режим е 12. Веднага трябва да отбележа, че изкуственият интелект на вашите съекипници е осезаемо усъвършенстван, макар да не страдаше от някакви сериозни издънки още в първото издание от поредицата. Командите се издават все така посредством серия от доста удобни менюта, или чрез допълнителен аксесоар – слушалка с микрофон, за тези от вас, които са успели да си позволят оригиналната версия на първата игра.

Hunter: The Reckoning Wayward

Издател: Vivendi Universal | Създател: High Voltage
Жанр: Action

Първият Hunter: The Reckoning неизвестно защо подмина PlayStation2 формата и се появи само в Xbox и Game Cube издание. За сметка на това, сега PS2 феновете получават първи и единствени засега продължението, кръстено Wayward. В първата част на играта се е разказвало за четирима избрани, наричани "ловци" – Съдията, Мъченицата, Отмъстителя и Закрилницата. Тяхната мисия е да прочистят улиците на градчето Ашкрофт от армиите на Злото. В Wayward героите са вече пет, като новият от тях е... Wayward, или в свободен превод "Неуправляемия" или "Непредсказуемия". Геймплеят е запазен непокътнат – неспирен екшън в духа на култовия Gauntlet, но този път от почти класическа перспектива от трето лице. Всеки от героите има свой набор от оръжия и специални умения, измислени достатъчно добре, за да предложат осезаемо различаващ се стил на игра. Всъщност, първият Gauntlet е достатъчно стара игра, за да е много вероятно повечето от вас да не са я опитали. Затова ще е по-добре да уточня, че Wayward не бива да очаквате нещо повече от масово изтребление на изчадия адови плюс пръснати тук там битки с босове. Тази простичка формула обаче върши както обикновено чудеса, стига да е добре изпълнена. Заслугата за това е най-вече на почти безупречното и – разбира се – добре замислено управление на Hunter: The Reckoning Wayward. Освен това държа да подчертая дебело, че макар да не блести с нищо особено в графично отношение, новият Hunter е една определено добре изглеждаща игра със своя собствена, уникална атмосфера.

Console Cheats



NIGHTSHADE [PSX]

EX missions

Mission Mode stage 1 - Събери 3 тайни клан монети
Mission Mode stage 2 - Събери 14 тайни клан монети
Mission Mode stage 3 - Събери 24 тайни клан монети
Mission Mode stage 4 - Събери 35 тайни клан монети
Mission Mode stage 5 - Събери 45 тайни клан монети
Mission Mode stage 6 - Събери 56 тайни клан монети
Mission Mode stage 7 - Събери 68 тайни клан монети
Mission Mode stage 8 - Събери 80 тайни клан монети
Survival Mode stage 1 - Събери 10 тайни клан монети
Survival Mode stage 2 - Събери 21 тайни клан монети
Survival Mode stage 3 - Събери 31 тайни клан монети
Survival Mode stage 4 - Събери 42 тайни клан монети
Survival Mode stage 5 - Събери 52 тайни клан монети
Survival Mode stage 6 - Събери 64 тайни клан монети
Survival Mode stage 7 - Collect 76 тайни клан монети
Survival Mode stage 8 - Събери 88 тайни клан монети

MICRO MACHINES [XBOX]

Отключва Bird's Eye
Съберете трите скрити звезди на Perilous Places GP
Отключва Color Tint
Съберете трите скрити звезди на Hoedown GP
Отключва Concept Art
Съберете трите скрити звезди на Jungle Jamboree GP
Отключва Earn the Team
Съберете трите скрити звезди на Graveyard GP
Отключва Hovercar
Спечелет платинената купа в challenge режим
Отключва мини игра Micro Marble
Съберете трите скрити звезди на 911: Emergency GP
Отключва мини игра Micro Soccer
Съберете трите скрити звезди на Beachside GP

NBA LIVE 2004 [PSX2][XBOX]

Създайте нов играч и въведете следния код, като негово фамилно име, за да отключите:
WHSUCPOI - Aleksander Pavlovic
POCKDLEK - Andreas Glyniadakis
SDFGURKL - Carlos Delfino
NBVKSMCN - James Lang
SOSODEF - Jermaine Dupri
OEISNDLA - Kyle Korver
SKENXIDO - Malick Badiane
POSNEGHX - Mario Austin
BBVDKCVM - Matt Bonner
ZXDSDRKE - Nedzad Sinanovic
QWPOASZX - Paccelis Morlende
ITNVCJSD - Remon Van De Hare
POILKJMN - Rick Rickert
ZXCCVDRI - Sani Becirovic
IOUBFDCJ - Sofoklis Schortsanitis
POIOIJIS - Szymon Szewczyk
XCFWQASE - Tommy Smith
WMZKCOI - Xue Yuyang
Идете в секцията NBA Codes в "My NBA Live" и въведете следното:
GF9845JHR4 - Дава ви Air Flight 89 Colorway 3
2389JASE3E - Дава ви Air Flightposite II Colorway 2
DG56TRF446 - Дава ви Air Foamposite Pro Colorway 1
3245AFSD45 - Дава ви Air Foamposite Pro Colorway 2
DSAKF38422 - Дава ви Air Foamposite Pro Colorway 3
A0K374HF8S - Дава ви Air Hyperflight Colorway 3
JCX93LSS88 - Дава ви Air Hyperflight Colorway 4
367UEY6SN - Дава ви Air Zoom Flight Colorway 1
CVJ554TJ58 - Отключва Air Jordan III цвички
23LBJNUMB1 - Отключва LeBron James' маратонки
424TREU777 - Отключва Nike Shox BB4 пантофки

SOCOM: US NAVY SEALS 2 [PSX]

Отключване на оръжията (Single Player)
SEAL Weapons - Завършете играта на Ensign. Terrorist Weapons - трябва ви клас Lieutenant.
SAS Weapons - Завършете играта с клас Commander.
Spetsnaz Weapons - Завършете играта с клас Commander.
MGL (Multiple Grenade Launcher) - Завършете играта с клас Captain.
OICW - Завършете играта с клас Admiral.
Отключване на Art/Production (Art Gallery)
Завършете играта с клас Commander.
Отключване на персонажи:
Sabre - Завършете мисия Albaniana ниво на трудност Commander.
Reaver - Завършете мисия Algeria на ниво на трудност Commander.
Algerian Officer - Завършете мисия Algeria на ниво на трудност Lieutenant.
Pius Platz - Завършете мисия Albaniana ниво на трудност Lieutenant.
Feral - Минете играта на ниво на трудност Admiral.
Quixada Christo - Завършете мисия Brazil на ниво на трудност Commander.
The Specialist (Flatfoot) - Завършете мисия Russia на ниво на трудност Commander.
Valeska Lukanov - Завършете мисия Russia на ниво на трудност Lieutenant.

Отключване на Credits

Минете играта на ниво на трудност Ensign или по-високо.

Отключване на Jukebox Songs

SOCOM II Online Theme - Отключена.
Contortion - Минете играта на ниво на трудност Lieutenant.
Tari Tari - Минете играта на ниво на трудност Lieutenant.
KGM - Минете играта на ниво на трудност Lieutenant.
Gnostec - Минете играта на ниво на трудност Lieutenant.
Dance of the Unknown - Минете играта на ниво на трудност Lieutenant.
Insertion Suite - Минете играта на ниво на трудност Lieutenant.
Infiltrator - Минете играта на ниво на трудност Lieutenant.
Dark in Your Heart - Минете играта на ниво на трудност Captain.
Beach Bossa - Минете играта на ниво на трудност Captain.
Brazilicious - Минете играта на ниво на трудност Captain.
SOCOM II Finale - Минете играта на ниво на трудност Captain.

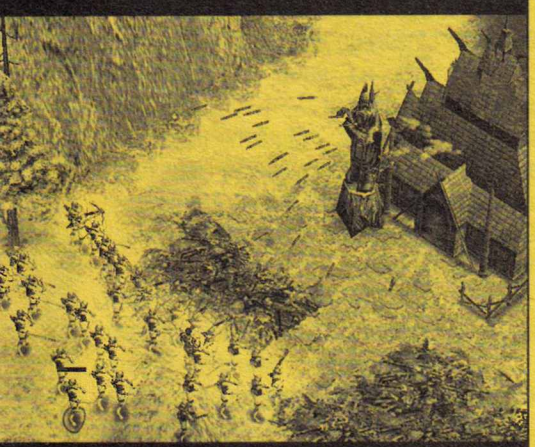
Отключване на филмчетата

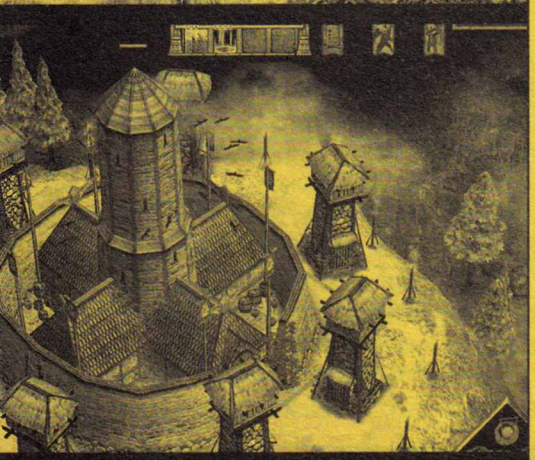
Albanian Intro Movie - Отключено.
Brazilian Intro Movie - Минете мисия Albania
Making the SOCOM II Music Movie - Минете играта на ниво на трудност
Algerian Intro Movie - Минете мисия Brazil
Russian Intro Movie - Минете мисия Algeria

AGE of MYTHOLOGY The TITANS

EXPANSION PACK

По принцип AOM, както и всички Age Of игри, се базират на няколко лесни стъпки:
1) Пускаш селяни - събираш ресурси;
2) Строиш стени около града си - защитаваш го;
3) Изнасяш врагот.





Ако четеш този текст си:

а) Току-що закупил играта и се надяваш да я биеш от първия път;

б) Дърт митологист, не очакващ да намери нещо ново в по-долните редове, но жаден за всяко инфо, което може да получи;

в) Член на онази рядко срещана порода читатели, четящи всичко заради самия кеф.

И в трите случая се надявам да се окажа полезен. Но все пак имайте едно наум – това не е точно стратеджи гайда, който ще ви направи богове на играта. Целта му е проста и лесна за обяснение – да доизясни някои неща, недостъпни в ингейм хелп менютата и да хвърли повечко светлина върху дребните тънкости и хитринки.

Самостоятелна игра

По принцип кампанията може да се определи с две думи – адски интересна. В зависимост от нивото на трудност ще можете да си чоплите носа с едната ръка, докато с другата от време на време докосвате мишката или да си докарате нервен припадък. Въпреки че повечето от мисиите се минават с яка защита, докато съберете нужната за офензива войска, то други (например египетската мисия, в която трябва да събудите Пазача, за да се пребори с титана-цербер) са невъзможни. Въпросната мисия, развиваща се по делтата на Нил, ще е на ниво на трудност над нормал. Това означава минимум три пъти синът на Озирис да се разсее от медитацията си по призоваването, а като дойде титанът единствено и само Пазачът да спасява положението.

По принцип AOM, както и всички Age Of игри, се базира на няколко лесни стъпки:

1) Пускаш селяни – събираш ресурси;

2) Строиш стени около града си и го защитаваш;

3) Изнасяш врагот.

Това за сингъла ви е напълно достатъчно.

Мултиплейър меле

Тук нещата са малко по различни. Рядко ще срещнете човек, който ще ви изчака да се закулите като хората, още по-малко ще ви атакува само от едната страна, където сте набацали 3-4 крепости, пълни със стрелци. Динамика му е майката, динамика и бърз скаут/експанд в началото, крадене на ресурсите (т.е. при първа възможност използвате мините, близки до базата на врага, и чак като свършат се връщате на тези до вашата) и изненадващи атаки. Едва ли е нужно да ви казвам винаги да имате един бърз отряд конници (и пет са достатъчно), които да са отделно от основната ви армия, да ги впивате в гърба на врага при стрелците му или да изтребвате всеки селянин, дръзнал да се покаже извън градските стени или обхвата на кулите. Друго нещо, на пръв поглед очебийно, но малко се сещат да го правят – при атака над строяща се сграда недейте да рутите сградата, а погнете работника, ако пък на вас ви го приложат този номер, не чакайте врага да ви я унищожи, а прекратете строежа ѝ и по този начин няма да губите ресурси.

Въпреки че с експанжъна силите в играта би трябвало да са по-балансирани, всъщност нещата се поразместиха още повече. Така например срещу северняците 20 феникса или Стимфалски птици влизат и изнасят цялата войска, че и някоя сграда, ако не попаднат на сериозна статична защита. От друга страна, египтяните, които имат едни от най-силните

митични единици, стават за смях в ситуации, в които 10 атлантидски герои стрелци повалят гореспоменатите фениксы с едно намигване на окото. Друга особеност на новата раса е, че тя събира божествено благоразположение, контролирайки градски центрове, за това при нея бързият експанд е задължителен, а контрирането му е пътят към успеха, ако сте изправени срещу тях. Сега нека се спрем по-подробно на новата раса.

Атлантида

Имаме три големи бога, няколко по-малки и куп нови единици. Друга особеност на расата е, че разполагат с "Контра казарми" – единиците от тази сграда са най-често слаби срещу всички, освен един тип войска и след като разучите на какви точно войски се кани да ви влиза врагът, да можете да го спрете с минимално количество юнити и ресурси. Друга особеност на расата е, че всички нейни единици (включително и работниците) могат да се превръщат в герои, обезсмисляйки всякакви тактики срещу тях, включващи митични дзверове. Последната новост са титаните. Вратата към подземния свят се призовава като чудо, а после трябва да се дострои за почти същото време, за което се строи и чудо на света. За сметка на бавното си появяване титаните рутят всичко по пътя си и нямат друг начин да бъдат спрени освен с друг титан. Затова внимателно следете какво прави врагот и ако е започнал да строи титанче, концентрирайте всичките си атаки в тази посока преди въпросният изрод да се излюпи.

Новите единици:

Гражданин: Събира ресурси и строи сгради, няма нужда от депо, в което да връща взетите ресурси и по този начин е перфектен за крадене на ресурси от врага. Може да се ъпгрейдне до герой, спирайки нива 1 и 2 митични единици без проблем, така строи и събира ресурси по-бързо.

Оракъл: Скаут, колкото по-дълго седи на едно място, толкова по-надалече вижда. Като герой си вдига обсега на зрение.

Destroyer: Специална единица, изисква замък. 10 такива момчета рутят всяка крепост или стена по пътя си, ако ги подкрепите от 20 стрелци, ще имате доста солидна таранна групичка, особено срещу египтяните или северняците.

Fa(na)tik: Боец, добър срещу всички типове войска без стрелци.

Katapeltes: Пехота, безполезна срещу всичко друго освен друга конница. Все пак стават за тормозене на селяни.

Murmillo: Основният ви Meat Shield, имат бонус срещу кавалерия, но и в мелета дават достатъчно време на стрелците да нанесат нужния демидж, за да победите.

Arcus: От нормалните единици са най-добрите стрелци в цялата игра. Имат и най-голям обсег, при някои случаи стрелят по-далеч дори и от вражите укрепления.

Contarius: Доста добра кавалерия, основното ви оръжие срещу ръш със стрелци.

Turma: Отново кавалерия, с нисък обсег и бонус срещу стрелци, но може да се използва и като support за пехота.

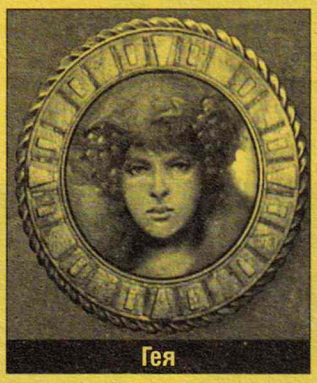
Cheirobalista: Обсадна единица, 5 такива в гърба на армията ви обръщат неравни битки в 90% от случаите, номера при тях е добрия микро контрол.

Fire Siphon: Най-тежката обсадна единица в цялата игра – стреля с огън, помита еднакво добре сгради, кораби и лека пехота – абе муцка е, ама много скъпа и бавна, все пак ако нямате митични единици за обсада, това си остава най-доброто решение при всяка ситуация.

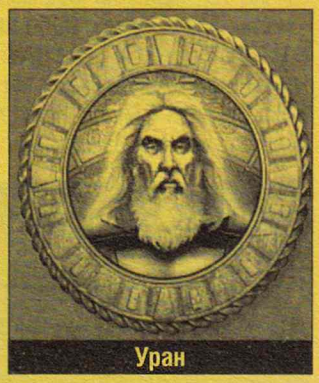
На водните единици няма да се спирам подробно, най-малкото защото са еквивалентни на тези от другите раси, само скинът им е сменен. Нека минем на...

Богове, титани, дзверове и божествени сили

Общото за атлантиците е, че божествените им сили в сравнение с тези на другите народи, са доста слабички, но компенсират с пинизчийство и шанс да бъдат правени повече от веднъж. Същото се отнася и за митичните им същества – по-слаби са, но всяко си има някаква специална атака или умение, което в пряк сблъсък не прави НищоКойЗнаеКакво (НКЗК), но с малко повече умела игра излизате от сраженията почти без загуби.


Гея

Кронос


Уран

Кронос (баш бог): Крал на титаните и бог на времето. Божествена сила – Deconstruction – разваля произволна вража сграда, връщайки ресурсите за нея на врага. Божествен бонус – Всяка една сграда освен градските центрове може да се пренесе на произволно място по картата. Процесът отнема известно време и ресурси, за сметка на това е перфектен да пляснете една кула или крепост по средата на отдалечена от града вража мина или дърводобивен район.

Уран (баш бог): Баща на Кронос и първи повелител на титаните. Божествена сила – Shock Wave – за кратко изпраща във въздуха и зашеметява всички вражески единици в малък радиус. Божествен бонус – Sky passage – сграда, подобна на талибанските тунели в Generals – всичко, влязло в проход 1, може да излезе през проход 2.

Гея (баш богиня): Майка на титаните и гадже на Кронос. Божествената ѝ сила създава изкуствена горичка със съвсем истински дърводобивен потенциал. Има най-якия бонус за цивилизацията – Всяка сграда произвежда поле от зеленина, в което се регенерира и пречи на други сгради да бъдат построени.

Ето и низшите богове-титани:

Прометей: Задигнал огъня от боговете, този титан се грижи героите ви да мачкат всичко наред. С божествената си сила (Valor) променя няколко произволно избрани единици в герои и е перфектна, ако се сблъсквате с митични същества, а не ви достигат ресурси. Митологична единица – Promethean – сравнително слаба пехота, която, в случай че е убита, се разполовява на две по-малки гадчета. Чудесни за meat shield.

Oceanus – Бог на водата. Дава бонуси на пехотата ви. Божествена сила – Carnivora – призовава гигантско месоядно растение с боен потенциал 0, но за сметка на това, пуснат сред селяни, прави хаос. Митически единици: Caladria – летяща единица без атака, но може да лекува приятелски войски. Servant of Oceanus – морският еквивалент на Каладриата – няма атака, но лекува корабите ви.

Leto – Богиня, покровителстваща митичните единици. Божествена сила – Spider Lair – призовава няколко паешки яйца, създаващи засада или защитаващи крепостта ви. Митологична единица – Automaton – сравнително слаба пехота, но в големи количества е практически неунищожима. В края на всяка битка автоматично си поправят един-друг понесените щети и дори възкресяват паднали другари, ако тялото все още е на бойното поле.

Hyperion – Титан-бог на съзерцанието и наблюдението. Бонусите, които дава, са насочени към героите ви. Със силата си Chaos може да накара няколко произволни вражи единици да скочат на всичко, изпречило им се на пътя. Полезно е, ако искате да отслабите маршируваща към града ви армия или да внесете хаос по време на битка в строго стегнатите ко-

хорти от стрелци или пехота. Митически същества: Сатирът е доста силен стрелец, носещ две копия. На определени периоди от време стреля и с двете – доста добър за бързо разправяне с голямо струпване хоплити или друга пехота, слаб срещу митологични единици. Нереидите са морски гадове, с бонус на атаката срещу други митични същества.

Theia – Богиня-покровителка на конницата ви. Божествената ѝ сила създава дърво, в което, освен че предпазва от божествени сили, можете да създадете до 6 хесперидки – не особено силна пехота, но неизискваща популация. Специалната ѝ единица е стимфалска птица – средна ръка юнит, но за сметка на това адски бърз и може да бъде свалян само от стрели – с други думи – срещу северняците е перфектен.

Rheia – Богиня с бонуси към божественото благоразположение, което генерирате. Божествената ѝ сила позволява произволен вражи юнит да застане на ваша страна (без да броим селяните, митичните зверове и титаните). Леко безсмислено според мен. По-интересен е Бегемотът – митично същество, таран, което с течение на времето лекува раните си – доста евтин (като ресурс изисква 300 храна) начин да сринете нечия сграда.

Helios – Титаничен бог на слънцето с бонус към обсадните ви единици. С божествената му сила (Vortex) можете за няколко секунди да пренесете на произволна точка на картата всичките си военни юнити. Няма нужда да ви казвам каква е ползата от това действие, с цел заобикаляне на всякакви защитни стени и кули. Нека Gigantes е митичната му единица по земя – могъща великанка с неопределим брой ръце, отблъскваща всички врази по пътя си, доста мощна пехота. По море разполага с Man 'O' War – странни, медузоподобни крийчъри, стрелящи с chain lighting (атака, подобна на тази на сина на Озирис).

Хеката – Богиня на подземното царство и черното магьосничество. Дава бонус на зверовете. С божествената си сила отваря врата към Тартара, бълващ по 4 адски хрътки, атакуващи всичко и всички, докато порталът не бъде затворен. Сила, която, приложена срещу работници или върху отслабена армия, има потенциал да спечели играта във ваша полза. Lampades са митични стрелци, призоваващи хаос в произволен враг – подобно на медузите броят им е пропорционален на унищожените вражи войници в началото на битката.

Atlas – титан, крепящ небето на плещите си.

Implode – Божествена сила, която нанася масов демидж на сгради или войски в доста широк радиус. Дава бонуси на фортификационните ви сгради.

Аргус – Специална единица, макар и маскирана като безформено, мехуроподобно нещо, което може автоматично да убие всеки юнит без титан или герой. Уви, доста слаб пехотинец и е хубаво да го пуснете да си направи специалната атака, след това да го дръпнете на по-задна линия да презареди и после пак в атака. С тази тактика можете да нанесете наистина много щети, особено ако на всеки посочите отделна цел.

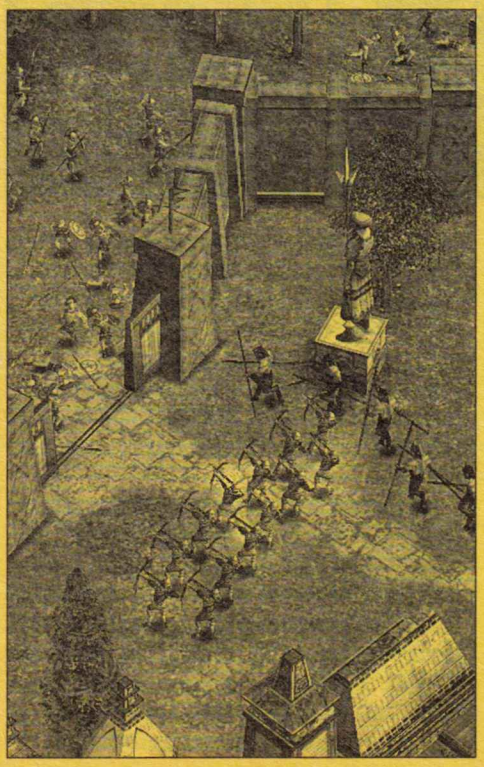
Толкова

с подробния преглед на боговете. Отново ще трябва да избирате между два малки бога при всяко вдигане на епоха и да балансирате силите им така, че всеки да е пълноценен и на място. Не мога да кажа нито кой е най-злобният от трите титани, но като че ли Кронос с възможността да мести сгради има малко надмощие над останалите.

Ако врагът ви се закулва – използвайте такива богове, даващи бонус на обсадните ви машини, ако ви ръшва – то бонуса за фортификация, ако картата е с острови или големи морски зони, то трябва да имате поне един митичен морски юнит. Засега атлантиците са най-силната раса. Най-вече заради възможността да превръщат всеки пешак в герой (единствената раса, спираща титани с пехота и разправяща се с маса митологични същества наведнъж без много-много церемонене), което срещу египтяните или Fire Giant ръш си е меко казано мазало. От друга страна, нямат нито една стряскащо добра единица и ако играете с пехота, можете да им издухате героите, но пък могат да ви погнат със стимфалски птици например.

Казано с други думи, варианти на един и същи сблъсък има колкото душа пожелае. Вече имаме 12 бога и дървета на развитие от които да избираме, което прави разнообразието поне доста голямо. Стават и интересни 2 vs 2 игри, но, уви, поне в София малко са местата, откъдето можете да играете на официалните сървъри. Все пак ако играете, без да ви пука с кого и защо, важното е мазало да става – продължавайте все така и се забавлявайте. Ако пък си зацикляте само с една система на игра, то имате доста голям избор за експериментиране между божествени сили, богове и комбинации от армии.

Георги Панайотов



PC Cheats

DEUS EX : INVISIBLE WAR

God mode - намерете default.ini файла, отворете го и променете следните редове:
[Трудност]; Player Damage multiplier - Щетите, които понасяте от враговете
Difficulty_Player_Damage_Easy __d=1.0
Difficulty_Player_Damage_Normal__d=1.0
Difficulty_Player_Damage_Hard __d=1.25
Difficulty_Player_Damage_Real_ _d=1.75
За безсмъртие променете стойностите на d= to 0.0

CALL OF DUTY

Направете нов shortcut на стартиращия файл на Call of Duty и добавете следния команден ред в него:
+set monkeytoy 0 +set sv_cheats 1
или:
+set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0
Сега стартирайте играта. При натискане на клавиша (~) ще отворите конзолата, а в нея можете да напишете: (бележка: при всички кодове с 0/1 използвайте 0, за да ги изключите и 1, за да ги активирате)
god - God mode
give - Дава желания предмет
give health - Възстановява здравето ви
notarget - Враговете спират да ви стрелят
noclip - Минаване през стени/летене
give all - Дава ви всички предмети
give ammo - Пълни амуниции
debug 1 - Включва дебъг режима (0 за изключване)
developer 1 - Включва developer режима
ufo - Летите, но не можете да минавате през стени
jumptonode - Телепортира ви на определено място в нивото
kill - Самоубивате се
testgun - Променя поведението на оръжията
cvarlist - Дава списък с всички cvars в играта
cvardump - Изхвърля всички cvars в конзолата
cvar_restart - Възстановява всички cvars
cmdlist - Дава списък с всички конзолни команди в играта
shaderlist - Дава ви списък с всички shader-и на нивото
imagelist - Дава ви списък с всички изображения, използвани на нивото
snd_list - Дава ви списък с всички звуци, използвани до момента
entitylist - Дава ви списък с всички entities, използвани в момента
gfxinfo - Дава ви информация относно графиката
savegame - Запазва игра
loadgame - Зарежда запазена игра
cinematic - Гледате някое от филмчетата
debug_tankall 1 - Дебъгва стрелбата на танковете
ai_nocriticalsections 1 - Враговете спират да ви уцелват с headshot
ai_corpsecount - Променя времето, за което мъртвите тела остават на екрана
cg_brass 0 - Изключва опция ejecting shells
cg_marks 0 - Изключва опция bullet marks
cg_drawFPS 1 - Показва fps
cg_drawTimer 1 - Включва игровия таймер
cg_drawStatus 0 - Изключва HUD
cg_draw2D 0 - Изключва HUD-а и мерника
cg_drawCrosshair 0 - Изключва мерника
cg_thirdPerson 1 - Включва поглед от трето лице
cg_showMiss 1 - Показва на колко сантиметра от целта е минал куршумът, ако пропуснете
cg_shadows 0 - Изключва сенките
cg_noRender 0/1 - Ще продължите да играете, но без включени рендери
cg_subtitles 0/1 - Включва/изключва субтитрите
cg_selectPlayer - Избор на персонаж
g_gravity # - Променя гравитацията в играта (нормалната е със стойност 800)
g_ai 0/1 - Включва/изключва изкуствения интелект в играта
g_debugDamage 1 - Виждате колко е здравето на избрания персонаж (дори и враговете) и колко щети сте му нанесли
g_gameSkill # - Променя нивото на трудност
g_knockback # - Променя силата на отката на оръжията (нормалната стойност е 1000)
r_fog 0/1 - Включва/Изключва мъглата
Бележка: Ако конзолата извади съобщение "sv_cheats are read only", след като сте въвели кода, пробвайте с "setrandom sv_cheats"

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Влезте в основното меню, оттам в подменю "Statistics", върнете се обратно (натискайки DELETE) и след това въведете желания чийт:
gimmesomecircuits - Отключва всички писти
gimmesomesprints - Отключва всички писти за Sprint Circuit
gimmesomedrag - Отключва всички писти за Drag Circuit
gimmeppablo - Отключва Petey Pablo
gotcharobzombie - Отключва Rob Zombie
havyamystikal - Отключва Mystikal
needmylostprophets - Отключва Lost Prophets
119focus - Дава ви Ford Focus
893neon - Дава ви Dodge Neon
899eclipse - Дава ви Toyota Eclipse
371impreza - Дава ви Toyota Impreza
222lancer - Дава ви Lancer
922sentra - Дава ви Sentra
667tiburon - Дава ви Tiburon
334mygolf - Дава ви Mygolf
77peugeot - Дава ви Peugeot
777rx7 - Дава ви Mazda rx7
350350z - Отключва въпросната кола
111skyline - Дава ви Skyline
221miata - Дава ви Miata
2000s2000 - Отключва въпросната кола
889civic - Дава ви Honda Civik
228supra - Дава ви Supra
240240sx - Дава ви SX
342integra - Дава ви Integra
239celica - Дава ви Toyota Celica
973rsx777 - Дава ви rsx777
allmylvloneparts - Дава ви всички ъпгрейд части от първо ниво
allmylvl2parts - Дава ви всички ъпгрейд части от второ ниво
driftdriftbaby - Променя статистиките на колата за drift състезания
slidingwithstyle - Променя статистиките на колата, давайки ви повече точки при занасяне на завой
givemenismo - Нитро

SPELLFORCE THE ORDER OF DAWN

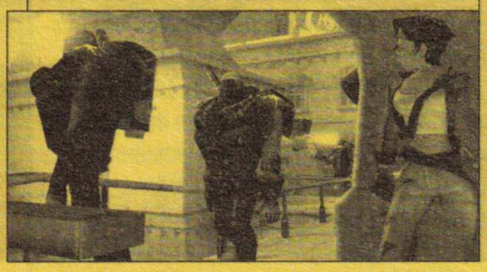
Отворете конзолата, натискайки едновременно "CTRL" и "]" клавишите.
В конзолата напишете:
Application:GiveMeGoods(99999) и натиснете Enter

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Отключване на Star Wars X-Wings и TIE Fighter изтребители. За да използвате "Силата" по време на Втората световна война и да се качите в кокпита на Incom T-65, X-wing или Sienar Fleet Systems TIE Fighter изтребител, трябва да минете 15-те мисии от кампанията и 21 "Challenge" мисии. Бойните машини ще са достъпни в "Instant Action" режима на игра.

Имат ли бъдеще конзолите?

Продажбите на конзолите спират устремния си растеж, твърди проучване на пазарния анализатор In-Stat/MDR. През миналата година приходите от видеоигрите надминаха Холивуд по постигнати обеми. През тази година ще бъдат продадени с два милиона PS2, Xbox и Gamecube по-малко в сравнение с 2002 година. Спадът ще продължи до 2005 година, когато ще се появи следващата генерация подобни устройства. Ценовата война между Sony и останалите е причина пък за намаляването на печалбите. През септември Sony регистрира 60-милионната продадена конзола PS2. Според същия анализ най-мрачно е бъдещето пред Nintendo – статистиците твърдят, че продажбите са ниски, стратегията е сбъркана, а разработчиците на игри масово се насочват към други платформи.



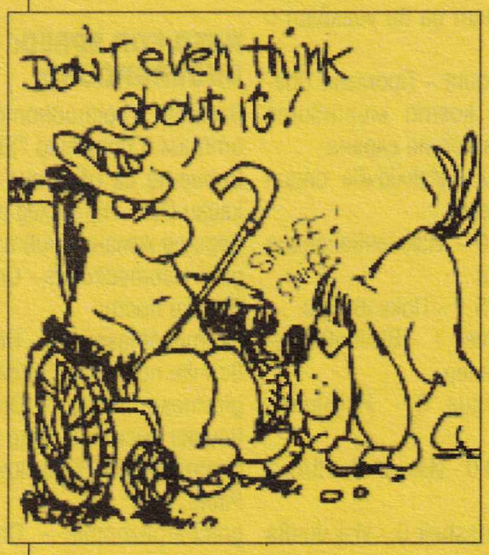
Digital divide

Университетът Вашингтон публикува свое изследване, според което компютърните игри могат да бъдат от помощ за преодоляване в цивилизационното изоставане на държави като Узбекистан например, съобщава BBC. В бившата съветска република компютърният опит на две трети от хората се изчерпва с игри. Същото изследване отбелязва, че в Узбекистан се наблюдава бум на компютърните зали и на интернет потреблението. Младите хора там масово геймят и използват ресурсите на глобалната компютърна мрежа. Час достъп (гейминг) струва около лев при средни месечни доходи около 60 лева. Въпреки високата цена кафетата са пълни постоянно. Според учените във Вашингтон игрите могат да предизвикат интерес към новите технологии и да способстват за изграждането на адекватни познания за съвременния живот. Ако знаеха във Вашингтон, че и в България положението е подобно...

Куче-следотърсач на батерии

Група учени от Georgia Institute of Technology представиха новото си постижение: специално устройство, което постига с лекота уменията на кучешкия нос. То може да открива всякакви обекти и субстанции, което ще го направи неоценим помощник за митническите служители. Засега "носът", наречен още "dog on a chip", е тестван с молекули на кокаин и работи безотказно. Принципът на действието му е такъв, че при наличие на клетки от определена субстанция, антителата, които се поставят в "носа", влизат в реакция с веществото и апаратурата сигнализира веднага... лаейки.

Новото устройство, наречено "dog on a chip", може да помогне както за развитието на науката и митническото дело, така и за по-доброто опознаване на природата. Оказва се, че то може да се ползва освен за детекция на различни субстанции и за локализиране на електричния потенциал при кучешкия лай. Това всъщност може да помогне за разгадаване на речта (ако има такава) на четириногите ни любимци.



Робот-асистент

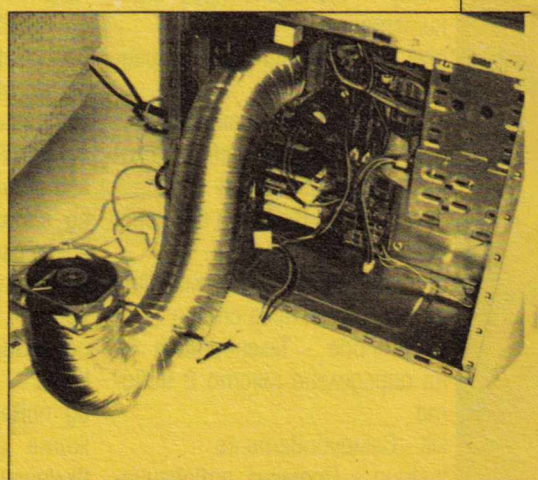
В Токио бе показан за първи път прототипът-робот WL-16, който може да се движи и да носи човек. Новата машинария използва 12 сензора, с които се ориентира за обкръжението и се движи. Роботът може спокойно да върви носейки човек, тежащ до 60 килограма. Помощникът може да се движи по няколко различни начина, които могат да бъдат регулирани според предпочитанията на клиента. Проблемът е, че WL-16 за момента може да мести краката си надолу и нагоре само с няколко милиметра, което би било сериозен проблем при слизане или изкачване на стълби. Производителите му обаче обещават, че скоро ще видим робот и с такива възможности, а защо не предназначен и за по-едри хора.

Китайците отвръщат на DVD-то

За да могат да бъдат конкурентоспособни на собствения си пазар, китайците отдавна са работили по финансиран от правителството проект, като са успели да изобретят алтернатива на DVD. Тя е наречена EVD (enhanced versatile disc) и устройства, които се справят с нея, ще бъдат пуснати на пазара по време на "златния период за купуване на подаръци" по Коледа. EVD ще помогне доста за развитието на локалния пазар в Китай. Прекият ефект от този ход ще бъде стимулиране на звукозаписните компании, които досега плащаха луди лицензи на чуждоземски фирми, държащи патентите за DVD-тата. Съдейки по богатите колекции от warez и филми, които съм виждал в китайски сървъри, най-вероятно EVD-то няма да има никаква защита. :)

Конкурс по Overclocking

Списание "Компютри" проведе конкурс по оверклокинг в рамките на традиционния есенен експо-базар "Компютри за вас". В мероприятието взеха участие много хардуерни ентусиасти. Амбицията на организаторите беше да повишат с дружни усилия температурата в НДК.



ХАКЕР

Вся власть пиратам!

Познавате ли Йон Лех Йохансен? Няма как, защото той си е в Норвегия, но пък всички със сигурност без да знаете го благославяте и обичате, докато гледате divX-и. Въпросният младеж е човекът, разбил така наречената CSS защита на DVD-дисковете. Благодарение на него имаме възможност за безпрепятствено гледане на DivX-филми от интернет. Срещу Йохансен все още тече дело, но той не седи мирен – в края на ноември той отново беше виновен за появата на сензационни заглавия, след като успя да разбие защитата и на iTunes – онлайн магазина на Apple за търговия с музика. Програмката QTFairUse премахва защитния код от сваления от iTunes файл, след което позволява безпроблемното му по-нататъшно популяризиране. Три са нещата, които ни връщат обратно на земята от предшестващата радост – все още iTunes функционира само в САЩ, макар че се планира съвсем скорошен старт и на Стария континент; музиката от е-магазина е във формат AAC, който е с образно казано по-добро качество от mp3; и накрая, за да стигнеш до файла за "чупене", трябва вече да си платил таксата от 0,99 долара. Въпреки това – our deepest admirations, kamarad!

SMS ли чакаш ти

Във Великобритания стартира авангарден проект за борба с престъпността, съобщава Би Би Си. Там, за разлика от България, таксиметърджиите няма да протестират срещу новите цени на газта, а ще се включат доброволно в борбата с гангстерите. За целта ще се използва SMS – при регистриране на престъпление полицията ще изпраща кратко съобщение с отличителни белези на престъпника или пък номера на откраднатата кола. Бакшовете, от своя страна, ще могат да сигнализират на специално изграден за целта диспечерски SMS-център за потенциални нарушения на закона. Пред компютър ще седи постоянно дежурен офицер, който ще предава "нататък" предупреждението. Очакваният ефект от експеримента е чувствително повишаване на разкриваемостта. Някой да каже на бате Бойко за SMS-ите бързо! (Разпространено е и вярването, че таксиметърджиите в България всъщност отдавна снасят, макар и не с SMS, информация на полицията, която после чат-пат си приписва заслугите. Кога за добро, кога не... – бел.ред.)

Що така, бре, дечко?!

Според проведено през септември и октомври изследване на Националния център за изучаване на общественото мнение (НЦИОМ) 72 процента от всички под 18 години дават без да се замислят адреса на електронната си поща на непознати в интернет. В анкетата са участвали близо 1700 души (може да са питали и теб), сред които хора на възраст между 12 и 18 години, учители и родители.

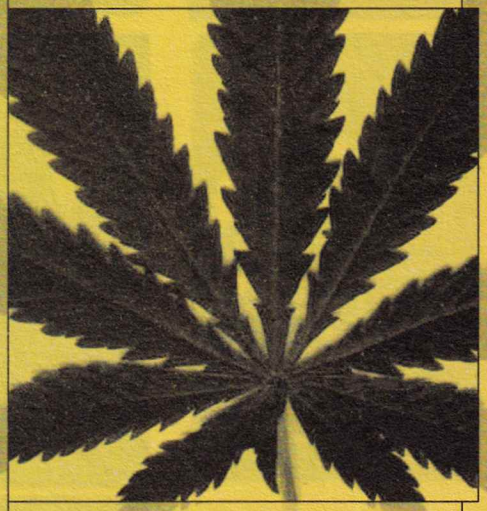
Неопитните потребители доверяват и домашния си телефон (40 процента от всички запитани), разпращат снимка (36 процента) или обясняват за домашния си адрес (всеки шести), трите си имена и с какво се занимават близките им.

Резултатите от това изследване са наистина интересни. Пак според него анкетираните считат за най-голяма опасност в мрежата вирусите, а всеки втори е гледал порно. Като причина за престоя си онлайн масово се изтъква причината "забавление".

Анкетираните учители и родители, от своя страна, са доста объркани и взаимно си прехвърлят отговорността за това кой трябва да опазва потенциално застрашените от зловредните влияния на глобалната компютърна мрежа. Всъщност, както и да го погледнеш, става ясно, че сред българските деца са популярни две тенденции – невежество и любопитство. От една страна, те обичат да са онлайн, да общуват с връстници и себеподобни, но, от друга, са напълно неподготвени за "скритите заплахи" като педофили или колекционери на лични данни (понякога майка ти сигурно се чуди откъде идват всичките тия търговци на прахосмукачки и универсални щипки на вратата). Всичко с времето си.

Хешът - лек за мозъка?

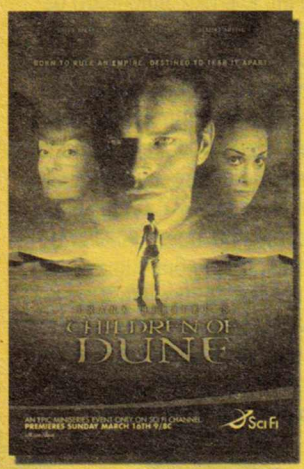
Всички знаем, че след травма, наранените мозъчни клетки започват да умират една след друга. Пагубен е домино ефектът, който може да се прояви веднага след това и именно по тази причина учените-медици години наред търсят лек. През ноември научен екип от фармацевтичния институт Pharmos в Iselin, New Jersey са успели да преборят с травмата чрез инжектиране на синтетични канабиноиди. Така американците успяха да вкарат в малкия си джоб фармацевтичните гиганти, като Pfizer и Bayer, които от доста време се мъчат да се справят с проблема чрез по-конвенционални методи.

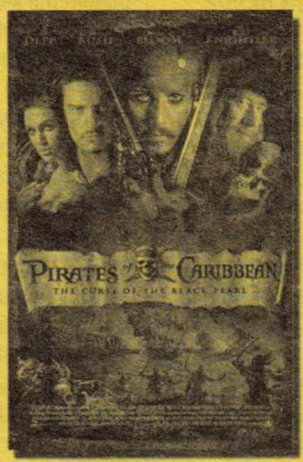


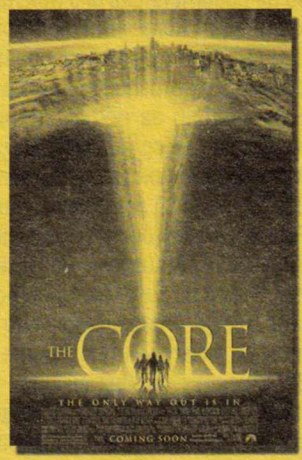
Най-голямата дигитална снимка

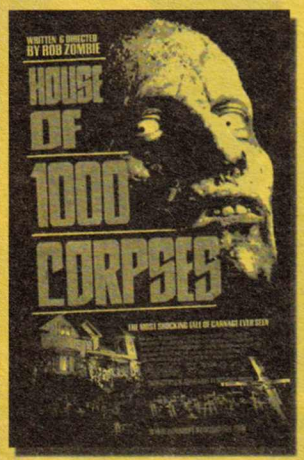
Джак Лионс е поставил на сайта си снимка, която разбива гигапикселовата бариера. Той е събрал 196 снимки, заснети с 6 мегапикселов цифров апарат, съединил ги е и е успял да създаде това изображение-рекордьор. То е най-голямото, създадено досега – с размери 40784 на 26800 пиксела (1.09 гигапиксела). Него можете да видите на http://www.tawbaware.com/maxlyons/gigapixel.htm.

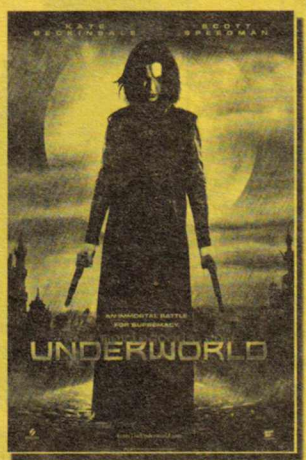
Асоциацията на филмовите продуценти започна да взима първи мерки срещу разпространението на нелегални филмови копия

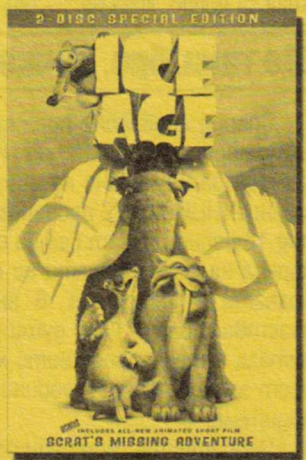


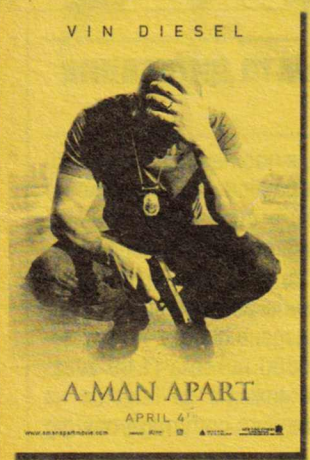


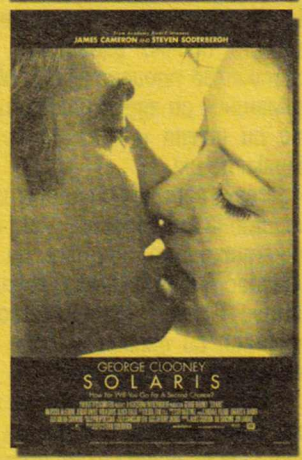


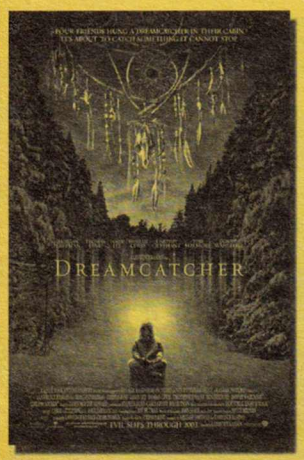












Нещо се случва там отвъд Океана. След като Асоциацията на музикалните продуценти (RIAA) се оплака на всички по целия свят за своите драми със спадащите продажби на музика, Асоциацията на филмовите продуценти започна да взима първи мерки в борбата срещу разпространението на нелегални филмови копия.

Годишните приходи на Холивуд надхвърлят 9 милиарда долара. Все още филмовото производство не се чувства особено притеснено и притиснато от пиратството поради една много проста причина – за разлика от mp3 файловете изтичането на един филм отнема време и повече ресурси, навсякъде по света, независимо от свързаността (е, това не е вярно в случаите, когато разполагаш със собствена наета 10-мегабитова връзка, но признай си, че си пират, за да не те признае ФБР). Наред с това обикновеният потребител почти не точи. Факт е, че генерираният трафик с нелегална музика се прави от около

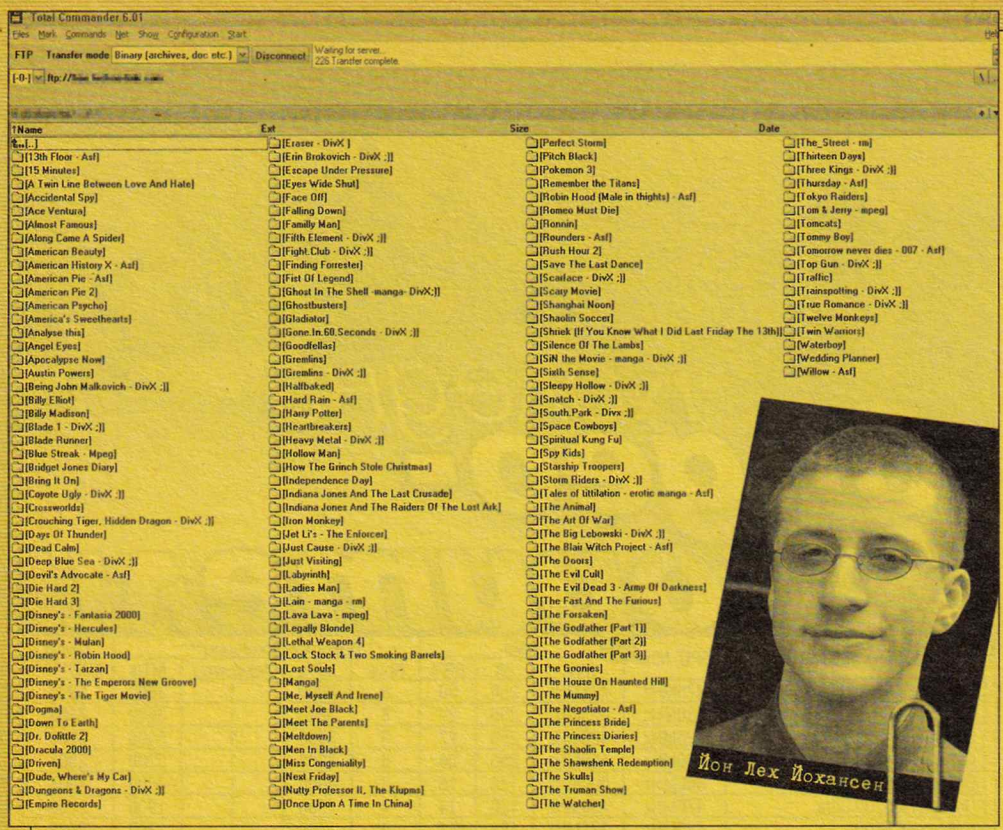
100-ина милиона души по света

на фона на общо близо милиард онлайн. Ако се обърнем към филмовия даунлоуд, картината ще стане още по-нетревожна. Истинската драма обаче се случва с видеотеките и магазините за отдаване на DVD под наем. Спокойно можем да кажем, че в момента това е бизнес, застрашен от изчезване.

Драмата на филмовите продуценти започна преди четири години, когато тогава 15-годишният Йон Лех Йохансен разби защитата на DVD-дисковете CSS от яд, че няма софтуер, с който да гледа DVD-та под Linux. Резултатът – появата на тонове филми в divX формат, които днес вече са своеобразен културен феномен и са следващото най-яко (според доста хора) нещо след mp3 през новото хилядолетие.

Съвсем актуална напоследък е идеята за създаване на онлайн портал, от който всеки съвсем легално (срещу пари обаче), човек да може да си дръпне ново заглавие, вместо да го наема на DVD или видеокасета. По този начин обаче самата индустрия се превръща в гробокопач на видеотеките. Прочее, отдаването на филми под наем в САЩ е бизнес в пъти по-голям от кинопрожекциите. Според официални данни става въпрос за годишни приходи от над 30 милиарда долара.

Плановете за онлайн платформата предвиждат нейния старт още през лятото на 2005 година. Оптимизмът и увереността идват от успешния пример с iTunes на Apple, който от пролетта доказва, че и платеният обмен на музика е възможен, стига тя да се предлага на разумна цена при разумни условия. Идеята за дигитално разпространение на филми



вълна скрийнъри (т.е. филми, снимани в киносалон), които по своето качество не отстъпват ни най-малко на риповете (от DVD Rip – "изкормването" на видеоинформацията от едно DVD). Пример – филмът American Splendor, един от претендентите за Оскар, дело на независими продуценти. По този начин решението за прекратяване изпращането на промоционални DVD-та се обезсмисля. Дори може да се каже, че зрителят печели – няма да ги има вече досадните надписи, оказващи на кого аджеба принадлежи този филм.

Филмовата индустрия все още не се тревожи толкова силно колкото музикалната по една проста причина. Колкото и голям да е трафикът на филми днес и каквито и да са загубите от разпространението на неоторизирани копия, масовият зрител ще продължи да ходи на кино. Зяпането на филми пред монитора има своя чар, но в повечето случаи е свързано с усложнения – трябват ти кодеци, трябват ти надписи, трябва ти програма за

ВИДЕОПИРАТСТВОТО – СЛЕДВАЩАТА ГОЛЯМА БИТКА?

не е нова и съществува още от края на 80-те години. Едва сега обаче, с високата популярност на Интернет и технологичното развитие, плановете на множество фирми, ангажирани с разработване на подобна концепция, придобиват конкретни измерения.

Концентрираните усилия на организирани групи хора обаче водят до ситуация, в която скъпата и огромна кампания на индустрията срещу пиратството може да се окаже провал. Според цитирания в различни Интернет медии Джак Валенти, председател на MPAA, на този етап не са планирани дела срещу потребители, притежаващи или гледащи нелегални цифрови филмови копия. За сметка на това в Щатите се взимат сериозни мерки за ограничаване и залавяне на различните групи от хора, произвеждащи divX-и или пиратски DVD-та. Така например по време на прожекция в американските киносалони присъстват служители на MPAA или

федерални агенти с очила за нощно виждане

за да могат да заловят потенциалния "престъпник", успял да се промъкне в салона с камера в ръка, филмирайки показваното на екрана. По света се провеждат акции за разбиване на дистрибуторски мрежи, като за периода януари-ноември 2003 година са заловени над 35 милиона нелегални копия в държави като Русия, Пакистан и Индия.

Въпреки усилията, появата на новите заглавия в мрежата не секва. Общото мнение е, че антипиратската кампания е ограничила сериозно възможностите за заснемане на филм или копиране на DVD, но не е успяла да спре процеса. Следствието от забраната ще бъде просто забавяне появата на качествени копия в мрежата преди официалната премиера на филма. Досега MPAA е установила

163 хиляди сайта по целия свят

на които се предлагат пиратски копия, а до края на годината се очаква тази бройка да надхвърли 200 хиляди.

Като част от новите мерки в борбата с пиратството беше взето и решение за спиране на предварителното разпространение на DVD-та с най-новите филми до кинокритици, състави на жури на различни фестивали и журналисти. Причината за това е проста – спомни си колко от най-новите филми, които си гледал напоследък, са били без появяващ се надпис през 20 минути "Property of xyz-Studios". Тази мярка обаче предизвика на този етап преди всичко негативни реакции и практически не ограничава пиратството. Малките и независими филмови студиа са главните ощетени от това решение на асоциацията. Подобно на малките и независими музиканти, за тях много по-важно е да се чуе за техния филм и той да достигне до максимален брой хора, отколкото никой никога да не разбере за тяхното съществуване, независимо дали ще си плати билета за кино или не.

Най-новата генерация цифрови видеокамери прави борбата с пиратството още по-трудна. Вече е факт актуална възпроизвеждане на филма, трябва ти време, което иначе не би отделил за гледане на филм – все неща, които затрудняват гледането, а не спомагат за постигане на удоволствие.

Направени социологически допитвания показват, че близо 80 процента от хората, които гледат divX-и, всъщност не ги гледат всичките, а просто желаят да ги притежават. Над две трети от хората пък посочват отговора, че се занимават с даунлоуд заради

колекционерска страст и манията да гледаш филми

Разпространението на блокбъстъри със сигурност е драма за продуцентите и предизвиква загубата на няколко десетки милиона долара от стотината милиони долари, които иначе този филм прави по кината в световен мащаб. На практика всички оплаквания на музикални и киноиздатели са доста йезуитски – те няма да умрат от глад, те просто се притесняват, че банковите им сметки не нарастват с геометрична прогресия. Видеоразпространението по Интернет трябва да се разглежда от образователната му страна – то дава на различни хора по целия свят потенциалната възможност да обогатят културата си, да получат достъп до изкуство, което иначе не биха гледали. Независимите филмови продуценти са прави – нерядко техните филми са доста по-добри от мейнстрийма на Холивуд. Какъв е следващият ход срещу пиратството? Времето ще покаже.

Александър Бойчев

Коледни видео-ускорители

В началото на годината се появиха множество нови видеоускорители – от ATI и от nVidia – както мощни, така и от по-нисък клас. Въобще продуктовите им линии бяха изцяло обновени; освен това Matrox и 3DLabs (под шапката на Creative) също показаха по някоя нова платка, макар че продадените количества към момента са минимални. След това цяло лято нямаше никакви значими новини в този сектор, освен различни скандали като например чопленето на въпроса дали драйверите на nVidia прилагат или не "нечестни" оптимизации от типа "Ако приложението е 3DMark.exe, тихомълком вместо по-тежките филтри изпълни полеки, въпреки че качеството на картината ще спадне". От своя страна, nVidia обещаха "аз повече няма да правя така, мили другарчета", което следва от публикуваната нова стриктна политика по отношение на оптимизациите на драйверите – никога за конкретно приложение и никога влошавайки качеството спрямо предишната версия). Наред с това почти "се отрекоха" от 3DMark – това бил изкуствен тест, игрите работели по съвсем друг начин (което не е лъжа). После пък Futuremark (разработчиците на 3DMark) и nVidia уж се сдобриха, но малко след пускането на новите ForceWare драйвери на nVidia се появи и patch 340 за 3DMark2003, който елиминира каквито подобрения е имало и отново се почна спор – може ли едно приложение (3DMark) да изключи модул на ниво драйвер (DX9 компилатора във ForceWare) или не, и как ще се обясни производителността на драйверите преди и след ForceWare, преди и след patch 340 и т.н.

Модели, 128 MB**	GPU, MHz	RAM			Пикселни конвейри***				Цена в
		MHz	Bit	GB/s	Брой	MP/s	Текстури	MT/s	USD****
GeForceFX 5950 Ultra 256MB	475MHz	475MHz	256	30	8	3800	1	3800	500$
GeForceFX 5900 Ultra 256MB	450MHz	425MHz	256	27	8	3600	1	3600	450$
GeForceFX5900	425MHz	425MHz	256	27	8	3400	1	3400	380$
GeForceFX 5900 Value	400MHz	400MHz	256	26	8	3200	1	3200	330$
GeForceFX 5800 Ultra	500MHz	500MHz	128	16	8	4000	1	4000	400$
GeForceFX 5700 Ultra	475MHz	450MHz	128	14	4	1900	1	1900	230$
GeForceFX 5700	425MHz	275MHz	128	8.8	4	1700	1	1700	200$
GeForceFX 5600 Ultra	400MHz	400MHz	128	13	4	1600	1	1600	180$
GeForceFX 5600	325MHz	275MHz	128	8.8	4	1300	1	1300	150$
GeForceFX 5600XT	235MHz	200MHz	128*	6.4	4	940	1	940	100$
GeForceFX 5200 Ultra	325MHz	325MHz	128	10	2	650	2	1300	140$
GeForceFX 5200	250MHz	200MHz	128*	6.4	2	500	2	1000	66$
GeForce4 MX440	275MHz	256MHz	128	8.2	2	550	2	1100	60$
GeForceMX 4000	275MHz	200MHz	128	6.4	2	550	2	1100	50$
Radeon 9800XT 256MB	>412MHz	365MHz	256	23.4	8	>3296	1	>3296	550$
Radeon 9800 Pro 256MB	380MHz	350MHz	256	21.9	8	3040	1	3040	530$
Radeon 9800 Pro	380MHz	340MHz	256	21.3	8	3040	1	3040	430$
Radeon 9800	350MHz	300MHz	256*	19	8	2800	1	2800	400$
Radeon 9600XT	>500MHz	300MHz	128	9.6	4	>2000	1	>2000	200$
Radeon 9600 Pro	400MHz	300MHz	128	9.6	4	1600	1	1600	180$
Radeon 9600	325MHz	200MHz	128	6.4	4	1300	1	1300	130$
Radeon 9600SE	325MHz	200MHz	64	3.2	4	1300	1	1300	120$
Radeon 9200 Pro	275MHz	275MHz	128	8.8	4	1100	1	1100	100$
Radeon 9200	250MHz	200MHz	128*	6.4	4	1000	1	1000	80$
Radeon 9200SE	200MHz	166MHz	64	2.7	4	800	1	800	60$

* Има вероятност да попаднете на платка с по-тясна шина за достъп до паметта

** Цените са за платки със 128MB памет, освен ако изрично не е написано друго; FX5700/FX5600/R9600 имат и 256MB варианти, а FX5200, GF-MX, Radeon9200/SE имат и 64MB варианти

*** Съвременните ускорители имат изменчива структура в зависимост от приложението – FX5900 работят като обикновен чип с архитектура 8x1 или 4x2 (4 конвейера с по два текстурни блока всеки), а FX5600/5700: като 4x1 или 2x2. Изпълнението на DX9 инструкциите зависи и от други елементи на архитектурата (най-вече броят Vertex Shader модули)

**** Някои все още не се продават - препоръчителна цена от ATI/nVidia

Geforce FX5950 (NV38)

Новият топ-модел на nVidia се различава от предишния (Geforce FX5900) най-вече с повишените си тактови честоти: 25MHz повече на ускорителния чип (475MHz срещу 450MHz) и 50MHz повече на RAM паметта (475MHz срещу 425MHz). За сравнение най-големите достигнати досега честоти на видеоускорител са 500MHz/500MHz при GF-FX5800Ultra, но заради малката 128-битова шина тези платки не бяха от най-бързите, а охладителят им бе сред най-шумните. Платките с FX5950 все още заемат и пространството над съседния PCI слот заради огромния охладител, все още изискват и подаването на захранване от конектор за твърд диск. Ако не се включи това допълнително захранване, платката ще работи, но на горе-долу двойно по-ниски тактови честоти. Когато се работи в 2D-режим (грубо казано – Windows Desktop – Word, Excel, Internet Explorer, Photoshop, DivX и DVD филми и т.н.) тактовите честоти също са намалени, за да се отделя по-малко топлина и съответно вентилаторът да се върти по-бавно/тихо. Освен огромния охладител, покриващ ускорителния чип и половината RAM чипове от едната страна на платката, има и още един по-малък – от другата страна за останалите чипове памет.

Не се предвижда не-Ultra Geforce FX5950, тъй като FX5900, както вече споменах, представлява същият чип и той вече се предлага в няколко не-Ultra варианта с по-ниски тактови честоти. Паметта при FX5950 е 256MB (няма проблем да се пуснат и по-евтини 128MB платки, но поне в началото всички ще са с по 256), адресирана посредством 256-битова шина, както при FX5900Ultra. NV38 чиповете се произвеждат по 130nm технология от тайванската компания TSMC.

Похвално за nVidia е това, че името на продукта отразява истинската му същност – просто малко по-бърз FX5900 и не са го кръстили FX6000 или нещо още по-гръмко. А колкото до кодовото име NV38 – може би е повторение на миналогодишната метаморфоза, но този път и NV35 и NV38 са с AGP8x интерфейс.

Geforce FX5700 (NV36)

NV36 е наистина нов чип, а не просто ускорен NV31 от Geforce FX5600. Изработва се по 130nm технология. Ще се предлагат два варианта: Ultra с тактови честоти 475MHz на чипа/450MHz на паметта и не-Ultra с тактови честоти 425MHz на чипа/275MHz на паметта (значително по-евтина памет). Докато NV31 се базира на NV30 (FX5800) и само добавя някои дребни подобрения, то NV36 е базиран на NV35 (FX5900) и притежава всички негови способности (HCT Intellisample, UltraShadow, CineFX2.0) като е с по-малко на брой пикселни конвейери (4 вместо 8)

и по-тясна шина за достъп до паметта (128-битова вместо 256). Обемът на паметта е 256MB за върховите модели платки с FX5700 и 128MB за по-евтините. Очаква се FX5700 платките напълно да изместят FX5600 (включително Ultra и не-Ultra моделите). CineFX2.0 архитектурата подобрява осезаемо DirectX9-производителността и това е основателна причина да изчакате и предпочетете FX5700 пред FX5600, особено ако очаквате с нетърпение игри като Doom3 и Half-Life2. Охладителите не заемат място над съседните PCI слотове, но все още е необходимо допълнителното захранване.

Radeon 9800XT (R360)

Също като GF-FX5950, и Radeon 9800XT представлява просто по-бърза версия на предишния чип – R350 (Radeon 9800/Pro). Буквите XT означават "eXTended" – тактовата честота на чипа е 412MHz (при Pro – 380MHz), а на паметта – 365MHz (при Pro 256MB – 350MHz). Тези увеличения не са много големи, но трябва да имаме предвид, че R350/R360 се произвеждат по по-старата 150nm технология и всъщност толкова големи честоти са доста добро постижение. Въпреки по-ниската тактова честота R9800XT е напълно конкурентоспособен на FX5950 по отношение на производителността, особено при досега излезлите DX9 приложения. "Но това не е всичко!". Охладителната система е обновена (вентилатор с голям диаметър и нов радиатор, но незаемащи съседните слотове), а в драйверите Catalyst 3.8 и по-нови е добавена една много интригуваща нова функция, работеща при XT-моделите: Overdrive (няма нищо общо с едноименните процесори за надграждане от Intel). Когато тази функция се активира, се следи температурата на чипа и ако е под определена граница, АВТОМАТИЧНО се повишава тактовата честота – направо overclock-ване и то съвсем официално! Максималната "разрешена" честота е 432MHz (на чипа; честотата на паметта не се променя, което може да се разглежда и като пропуск). Естествено, от едно такова официално overclock-ване има още какво да се желае: стъпката е прекалено голяма – между 412MHz и 432MHz има само още една стойност, най-вероятно праговите температури са с голям запас – т.е. може да не е наистина наложително, но за по-сигурно се смъква от 432MHz на 419MHz например. Тестовете също така показват, че разликата в производителността между XT с включен и изключен Override е само няколко процента.

Radeon 9600XT (RV360)

R9600XT се различава по няколко неща от предишните R9600/Pro – значително увеличение (с 25%) на тактовата честота на чипа (от 400MHz на 500MHz) и поддръжка за Overdrive (500MHz, 513MHz, 527MHz). Отпада нуждата от допълнително захранване, използва се 130nm производствена технология и се поддържа DDR памет с обем 128MB или 256MB – и в двата случая със 128-битова шина за достъп. R9600XT и FX5700Ultra в общи линии са равностойни по производителност.

Като цяло идеята "Overdrive" е много добра – доближава по гъвкавост настолните чипове до мобилните. Добре би било обаче, ако се даде повече власт на потребителя – например да избере "Fan Rotation Speed = 0" (т.е. безшумна работа), а пък след това в зависимост от това колко е голям радиаторът (колко ефективно е охлаждането), драйверът да увеличи тактовата честота до максималната препоръчителна за получената температура. Друг вариант – "Fan Speed = minimal needed" – при максимални тактови честоти, скоростта на въртене да се намалява, докато не се доближи зададен температурен праг на прегряване (подобна функция вече е внедрена в някои платки). Въобще във всеки един момент човек да може да нагажда видеокартата спрямо желанието си, постигайки оптималния компромис между скорост, шум и консумирана енергия за дадената ситуация.

Още от ATI и nVidia

Описаните дотук решения са предвидени за високия и среден клас видеоускорители. В ниския клас също се появиха нови модели. Geforce MX4000 е засега непотвърденото ново име на Geforce4 MX440, но може би и тактовата честота на паметта ще му е малко по-малка (200MHz вместо 256MHz). Поне новото име е в синхрон с тези на останалите четирицифрени чипове. Radeon 9600SE е със същите тактови честоти като Radeon9600 (не-Pro), но шината към паметта му е два пъти по-тясна – 64-битова вместо 128. Radeon 9200SE е значително "олекотен" (орязан) вариант на R9200 – работи със само 166MHz памет (чрез 64-битова шина) и 200MHz чип. Докато (и може би тъкмо заради това) ATI използват буквите XT, за да означат най-бързите си продукти, то nVidia правят точно обратното – орязаният GF-FX5600 се нарича 5600XT и работи с 200MHz памет и 235MHz чип, което е доста по-малко дори от не-Ultra FX5600.

Според договора на ATI с Valve Software, би трябвало retail R9800XT платките да идват в комплект с копие на Half-Life2, но както всички знаем, HL2 още не е излязъл, изходните му кодове са откраднати и т.н. – затова вместо играта купувачите на R9800XT получават талончета, които в бъдеще ще могат да "осребрят" под формата на HL2. Този договор е съмнителен от гледна точка на това, че явно след сключването му Valve специално свикаха пресконференция, на която демонстрираха колко бавно работят GeforceFX (с подозрително стари драйвери обаче) в сравнение с Radeon...

Catalyst 3.8 драйверите на ATI добавят още една нова функция за XT-моделите – VPU Recovery (Watchdog таймер за Video-reset) – в случай че видеоускорителят "забие" (заради бъг в драйвера или софтуера), той се рестартира без да се нарушава работата на цялата система. Случва се екранът да остане черен, но останалата част от компютъра да си работи нормално. Например да се чува фоновата музика и ако се натисне клавиш, да се чуе как чегърта твърдият диск, за да се обработи командата.

При FX5900, FX5950 и FX5700 е въведена донякъде подобна защита – ако честотите им се overclock-нат (ръчно, в Display Properties, PowerStrip и т.н.; nVidia не предлага при настолните чипове нищо подобно на Overdrive засега) над 600/650MHz – производителността обратно на всякаква логика спада и то в пъти. Явно по този начин чиповете се предпазват от настъпването на грешки от прегряване – просто "отказват" да работят на такива честоти, но не спират изцяло, а само по някакъв начин забавят работата си.

Много хубаво събитие за пазара на видеоплатки е разкрепостяването на производителите – докато преди година те бяха разделени на два лагера – произвеждащи само с ATI и произвеждащи само с nVidia чипове, то сега и последните (и най-съществените), които следваха тази политика, обявиха продукти и с чипове от "другия лагер" – ASUS пуснаха платки с Radeon, а Gigabyte – с GeForce. Може би е само съвпадение, но преди пробива по отношение на видеочиповете вече се бяха появили дънни платки Gigabyte с nForce2 и ASUS с Radeon 9100 IGP чипсети.

Особено неприятна е ситуацията с видеоплатките, които използват по-тясна шина за достъп до паметта: 64-битове вместо 128-битова и по-рядко 128-битова вместо 256. Проблемът е, че не винаги този факт се обявява на видно място и при покупка трябва особено да се внимава. Поради по-простия дизайн платките с по-тясна шина са по-евтини, но, от друга страна, не винаги по-скъпата измежду две платки е с по-широката шина (особено ако са от различни производители). Моделите, които най-често се появяват и в орязани версии, са GF-FX5200, R9200 и GF-FX5600XT (не-XT, Ultra и не-Ultra почти сигурно са с "правилната" 128-битова шина). Примамливо изглеждат и R9600/R9800 платките с ниска цена, които може да се окаже, че са със SE-вариант на съответния чип. За R9600SE споменах по-горе, а за R9800SE според слуховете може да е със 128-битова шина (вместо 256) или дори с четири пикселни конвейера вместо осем.

Стоян Спахиев

HD Safe

Ще ви представя едно устройство, на което се спряхме набързо преди около 2 месеца. То се казва HDSafe и всъщност неговата роля е на нещо като най-добър приятел на собственика на PC. Освен за всички геймъри, програмисти и творци, това е едно почти задължително устройство и за компютърните клубове и въобще за всички, работещи с компютри. Още повече, ако става въпрос за големи институции с мрежи от по 200 компютъра и 200 секретарки, незнаещи защо компютрите им стържат и не работят. В този случай HDSafe е нещо животоспасяващо.

Както прави това устройство?

Много просто: то възвръща всяка загубена или повредена информация само с едно натискане на копче от клавиатурата. Единственото, което се очаква от вас (или администратора), е да дефинирате кои са важните за вас файлове (поща, база данни, операционна система, защо не и настройките на Photoshop...).

След като претърпите хакерска атака или просто след като сте накачулили 200 приложения и машината откаже да ви вкара в Windows, от вас се изисква само да натиснете един бутон. И хоп – всичко си е на мястото! Пощата, базата данни, ICQ-то с всичките контакти...

Това би помогнало не само на тези hardcore програмисти, с много важни настройки на машините. Това би било идеалното решение за всеки клуб, където е пълно с ровичкащи къде ли не геймъри, всяка административна сграда, където е фул с дузини нищо не разбиращи от компютри лица, всеки малък бизнес обвързан с работа с компютри, където е важна всяка част от информацията, заредена в базата-данни...

Ако се приеме, че все пак сте компютърен лаик и сте на работното си място, от сърфирането в интернет са ви налазили един куп досадни програмки, освен това имате качени поне 5 вида драйвери за видеокартата, половината програми отказват да работят, а пустите администратори все нямат време да дойдат и да подкарат адекватно машинката ви. Ако това ви звучи познато, то не трябва да се учудвате. Заетите администратори са често явление. Ако те бяха се сетили да ви сложат HDSafe, само с едно натискане на бутон от клавиатурата, вие щяхте да имате работещ Windows и нямаше да безпокоите администратора.

Каква е неговата роля тогава?

биха попитали много от вас. А аз бих ви попитал, дали смятате, че администраторът трябва просто да преинсталира операционни системи и да подкарва забили машини? След като всичко това можете да правите и сам, и то без никакви усилия, защо ви е администратор?

Отговорът е много прост – работата на администратора не е просто да кара Windows-а ви да сработва, той трябва да се грижи добре за вашата машина, да актуализира софтуера, хардуера и т.н.

А пък и нали все пак тенденцията в сектора на услугите е той да бъде автоматизиран. Защо е нужно да се плаща месечна заплата на

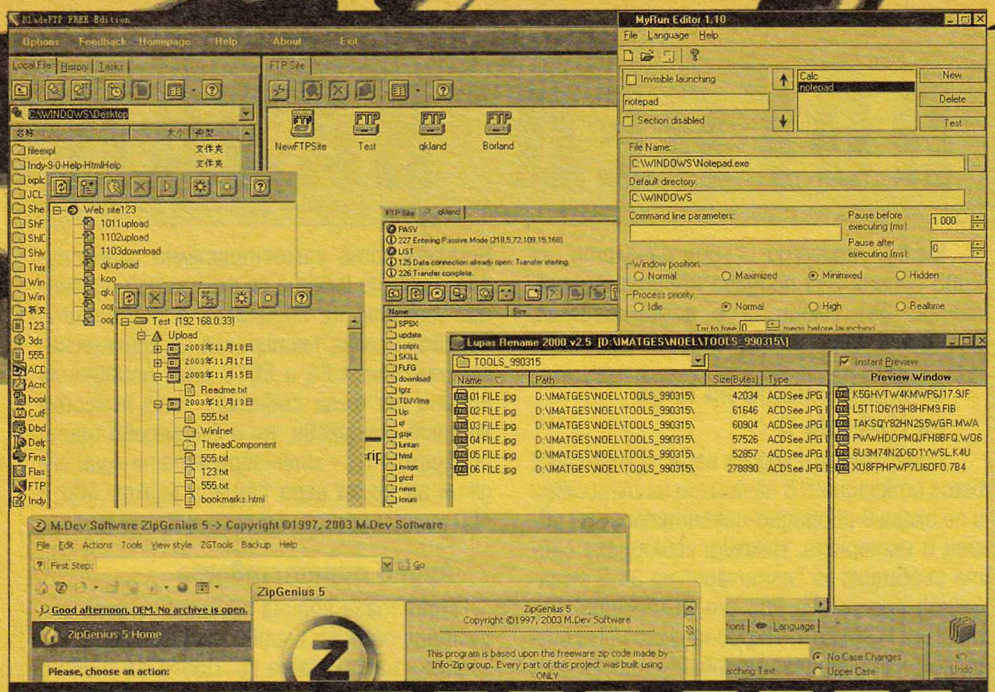
псевдо-администратор

като срещу еднократна инвестиция вие ще имате перфектната възможност да "прераждате" компютъра си сам, без чужда помощ. Единствената конкуренция на този продукт, според мен е софтуерният System Restore на Windows XP. Проблемите там обаче са няколко: не всеки може да работи с него, невинаги проблемът е такъв, че да позволи влизането ви в Windows и последно, но не на последно място – не всеки е с WinXP.

Така че, ако случайно имате собствен бизнес или клубче, или сте ректор на Нов българки университет примерно, защо не помислите за една добра инвестиция в HDSafe... определено си струва!

Орлин Широв

софспрАвка®
НАЦИОНАЛНА ИНФОРМАЦИОННА СИСТЕМА
www.sofspravka.com
ИНФОРМАЦИОНЕН ГЛАСОВ ПОРТАЛ 988 40 40
0 900 12 900 0,69 лв



BEST FREE SOFT 12.2003

BladeFTP 1.0

www.bizunit.com

Абсолютно безплатен и напълно функционален ftp клиент, който умее всичко, което е присъщо на платените програми.

С него може да "ровите" в няколко сървъра едновременно, да зададете списъци за уплоуд и доунлоуд и да добавяте в тях файлове, имате детайлна история на отворените сайтове, която може да ползвате многократно (например при ъпдейт на сайт). Поддържа proxy и socks, има опция продължаване на прекъснати задачи.

Total Unistaller 2.20 (611 KB)

http://users.rol.ro/g/gmartau/projects/projects.html

Дава информация за инсталирания софтуер. Полезна информация, особено ако в периода, когато вас ви е нямало, някой добавя нов софтуер през вашия потребител. Разбира се, позволява и премахване на всичко качено без да се ходи до Start > Control Panel > Add/Remove programs. А и авторите твърдят, че го прави по-добре от Windows в повечето случаи. Цялата работа става лесно. Инсталирате програмата, стартирате я, тя прави бърза проверка на системата и от тук натам поема цялата работа. Освен Uninstall може да върне и системата ви до определена стъпка от инсталациите.

Ultimate Paint v2.80

http://http://www.ultimatepaint.com/

Неголям, но работещ графичен редактор, предназначен главно за тези, които си пазят мястото по диска или имат малък хард и не могат да си позволят инсталация на огромни графични пакети. Работи с PCX, BMP, IFF, JPEG, GIF, PNG, AVI, WMF/EMF, TGA, ICO, а също и TWAIN интерфейс за сканиране. Има собствени plug-in-и и такива, съвместими с продуктите на Adobe. Върши чудесна работа за ретуширане и рисуване. Поддържа въртене, обръщане по хоризонтал и вертикал, работа с текст и още доста екстри. Разбираем интерфейс, мултиезикова поддръжка, 2 MB големина и естествено - безплатен. Какво повече може да се желае?

ZipGenius 5.5

http://www.zipgenius.it/

Фактът, че zip е гениален алгоритъм, може да се спори, но че ZipGenius е яка програма - не. Тя не служи само за компресиране и разкомпресиране на zip-чета. Поддържа още 20 формата с опция архивиране и разархивиране. От разбираемите zip, ace и rar, през позабравените uc, lha и arj до енигматично звучащите mim, b64, sqx, xxe и uue. Ползва се drag и drop функция, има вграден ftp и e-mail клиент, както и допълнителна възможност за работа със скенери. Комбинирани задачи като "сканирай, архивирай с еди-кой си алгоритъм, след което изпрати по майл" са също автоматизирани. Удобно, нали? А това са не повече от една трета от всички умения на ZipGenius.

Lupas Rename 3.3

http://www.geocities.com/lupas2000/

Ако ви се е налагало да преименувате няколко десетки или стотина файла едновремено и не използвате Windows/Total Commander (при него има такава вградена функция), знаете колко дълга и досадна операция е това. Lupas Rename ще направи това с максималната скорост, която позволява компютърът. Има възможност да видите как ще изглеждат новите имена на файловете, може да работи с директория и поддиректория и дори има командата Undo.

Space Odyssey 2.0

http://www.ultrasoft.ro/page_so.htm

Не, не става дума за филма на Спилбърг (той нито е безплатен, нито е софтуер). Space Odyssey 2.0 е малка програма за сканиране на диска и поправяне на намерените грешки, в комбинация с почистване на временните файлове на Windows, Internet Explorer, Netscape Navigator или други програми, които все "забравят" по някой друг ненужен мегабайт на диска.

MyRun 1.1

http://ex-boroda.chat.ru/english.html

Програмата позволява да стартирате с един клик няколко програми. Например ако искате да пуснете Explorer, Outlook, Word и Excell, правите 1 задача на MyRun и кликате на нея. Горещо я препоръчвам, ако работите с няколко програми едновременно (а надали всъщност някой работи в днешно време само с една).

И традиционната вече луда програма на месеца:

WinDowse v4.2

http://greatis.virtualave.net/windowse.htm

Тя остана загадка за мен, но е малка, безплатна и безумна. Полезна най-вече на тези, които се занимават с бърникане из вътрешностите на операционната система. Предоставя информация за параметрите на прозорците, за цвета на пиксела под мишката и други разни "скрити" странности, които ще бъдат най-вече полезни като информация за програмисти и подобни на тях хора. Пък може и да върши работа и на някой от вас, 'де да знам.

-=pc.mania.yellow.pages.team=-

P.S. ОТ МЕЧО ПУХ

"Колкото повече, толкова повече".
"Понякога седя и си мисля, понякога само си седя".

2003 – ПОГЛЕД НАЗАД

Правенето на класации е особено начинание, защото в голяма част от случаите отразява най-вече субективните виждания на инициатора на подобни начинания. Пък и с ръка на сърце, не е ли все пак по-продуктивно всеки сам да подреди фаворитите си? В скромен опит да дадем отговор на този въпрос ви предлагаме селекция от най-значимите по наша преценка събития от изминалата година. Ако можем да направим обобщена оценка какво наистина се случи, заключението може да се сведе до две думи – много и малко (...както винаги всъщност – бел.ред.). Несъмнено обаче 2003-та година измина под знака на нарастващата тревога и опитите на лидерите в музикалната и видеоиндустрии да се преборят с незаконния (според тях) обмен на файлове със съдържание от категорията интелектуална собственост.

Сашо Бойчев

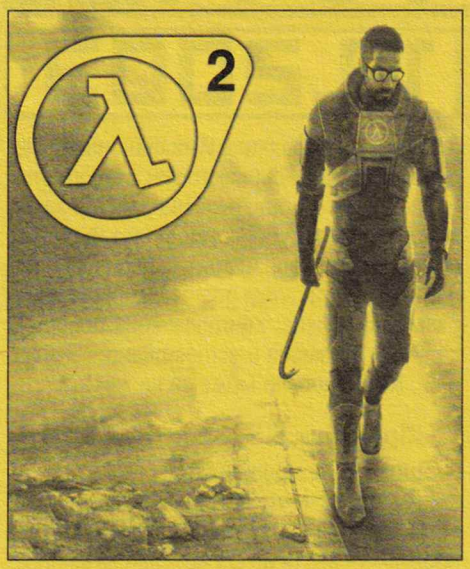
Flash измества дискетите

През изминалите 12 месеца преносимите флаш-памети сигурно и трайно навлязоха в ежедневието и направиха понататъшното съществуване на дискетата безсмислено (нещо, което ние от PC Mania първи познахме, че ще се случи. Още когато преди почти две години писахме новина по темата – бел.ред.). Цената на големите колкото запалка устройства все още не е достатъчно ниска, за да се отнасяме към 512-мегабайтовите стикове като към ключодържатели, но въпреки това ползата от подобно устройство е безспорна. В наши дни информацията е с пъти по-големи размери от капацитета на добрата стара дискета. Наред с това производителите превърнаха малките джаджи в многофункционални уреди, да им дава господ здраве на умните инженери. Така в задния си джоб вече можеш да скриеш едновременно mp3 плейър, диктофон, радио, а в някои случаи дори и цифров фотоапарат (моделите "ключодържатели" на Philips). Вива ел флаш, ел господар де мин корасон!

Между другото – от началото на 2003 година Dell продава новите си компютри без флопи, а с флаш-носител, включен в цената. Яко, а?

Открадването на кода на Half-Life 2

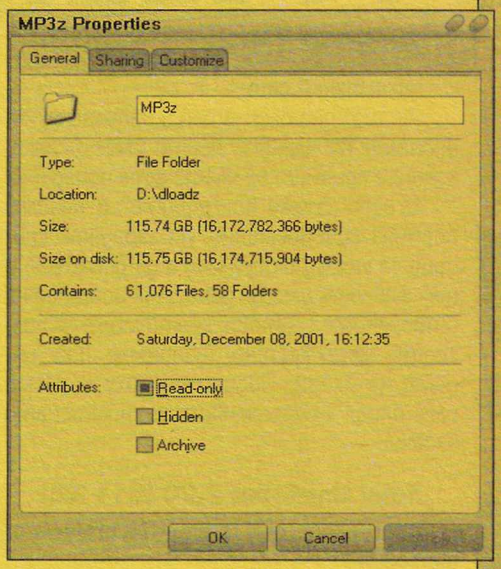
Програмният код на играта Half-Life 2 беше откраднат в началото на октомври и се оказа в свободно-неконтролируем обмен в интернет. Няколко геймърски сайта съобщиха за "изтичане" на 31.2 мегабайта програмен код от дългоочакваната игра Half-Life 2. Първоначално Valve отричаха категорично подобно нещо да се е случило, но впоследствие трябваше с нескрита ярост да признаят пробива в



сигурността на собствената си мрежа. Случилото се ще има по-дълготраен ефект върху гейминдустрията с нарастващото ѝ значение и огромното количество пари, които се завъртат в този бизнес. Откраднването на сорс кода на една игра е сравнимо с откраднването на документацията по разработката на нова технология за производство на нов цифров фотоапарат например. Случилото се накара някои скептици да се усъмнят в по-нататъшното съществуване на Valve Software като самостоятелно геймстудио. Half-Life 2 беше де факто най-чаканото заглавие на годината, а показаните предварителни материали на геймърските изложения E3 и ECTS бяха основната новина от тези събития. Valve понесоха не само имиджови, но и финансови щети от кражбата – лицензирането на един енджин за друга игра струва между 300 и 400 хиляди долара, по неофициални данни.

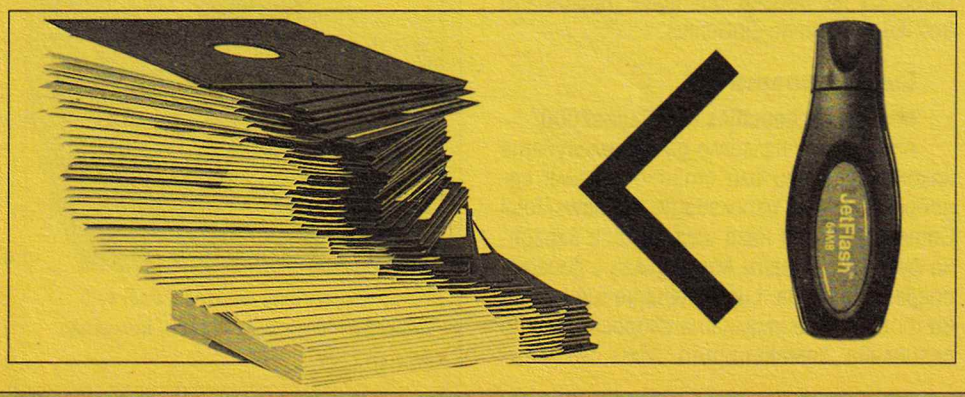
Аудио пиратството

През тази година звукозаписната индустрия отново изрови томахавката и я размаха над главата си. Повод за гнева ѝ дадоха поредните спадове в продажбите на музикантите, а жертва този път бя-

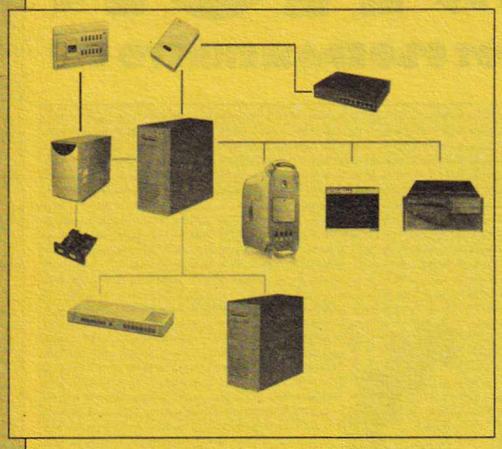


ха не самите дистрибутори на mp3 с неплатени авторски права, а горките крайни юзери. Така RIAA заведе граждански дела срещу над 200 американски граждани, с които впоследствие постигна извънсъдебни споразумения за плащане на глоби в размер между 2500 и 7500 долара. Очевидно обаче взетите мерки предизвикаха преди всичко медиен шум и никакви конкретни промени. Така и в България щяха да затварят сървърите с филми и музика, но предприетите мерки бяха дотолкова символични, че едва ли някой вече си спомня за заплахите от лятото. В интервю Иван Генов, изпълнителен директор на БТК-НЕТ, най-големият доставчик на международна свързаност в България, признава, че трафикът расте, но за съжаление преди всичко към нелегалното съдържание.

През 2003 година се появиха първите платени платформи за музика, като най-успешната от тях е iTunes на Apple. Събираме прогнози от сега – ще умре ли свободният обмен на музика догодина? Как-



то се казваше в една духовита фраза "Слуховете за смъртта му са силно преувеличени".



Топ 10 на вирусите за 2003-та година

по информация на Sophos (sophos.com)

W32/Sobig-F	19.9%
W32/Blaster-A	15.1%
W32/Nachi-A	8.4%
W32/Gibe-F	7.2%
W32/Dumaru-A	6.1%
W32/Sober-A	5.8%
W32/Mimail-A	4.8%
W32/Bugbear-B	3.1%
W32/Sobig-E	2.9%
W32/Klez-H	1.6%
Others	25.1%

Алтернативният достъп до интернет – новият dial-up

След поскъпването на телефоните в България, хората масово преминават към алтернативни начини за свързаност към интернет. В квартали и между блокове бяха опънати кабели и започнаха съществуването си т.нар. квартални LAN-ове. В основата им стои предприемчив ум, неколкостотин метра жица и наета линия към някой от големите провайдъри. Плюсове – ниска цена, добра скорост към free-сървърите, възможност за игра в мрежа с комшиите. Минуси – ниска скорост с международния нет, постоянни проблеми със стабилността на връзката; през пролетта на 2003 година имаше много бури, прекият резултат бяха множество изгорели суичове, а на места и компютри. Кварталният LAN е българско изобретение – по света хората се свързват през кабелната телевизия или DSL (уви, кабелните оператори в България няколко години подред не успяваха да предложат по-добри условия от тези на кварталните Lan-ове – бел.ред.). Доморасليят "широколентов" достъп вероятно ще преживее съдбата на кабелната телевизия от началото на 90-те години – след първоначалния романтичен период на виреене ще се окрупни и в крайна сметка ще се превърне в сериозен бизнес.

Киберигрите с български шампион

На Световните киберигри в Сеул през тази есен български участник успя да грабне първото място в дисциплината WarCraft III: The Frozen Throne. Всенародната геймърска радост не беше отразена от телевизията, но очевидци твърдят, че група геймъри в популярен столичен клуб свалили слушалките си и с огън в очите решили за пет минути да се разтъпчат по повод на благата вест. PC Mania беше и първата българска медиа, която успя да вземе интервю от Здравко Георгиев часове след спечелването на титлата.

Двадесетгодишният софиянец е прекарал месец и половина в Корея, където е тренирал всеки ден за състезанието с любимата си игра. Наградата за усилията му е чек за 20 хиляди долара. Не е зле, нали? И както се казва: "Който играй – пичиели, който ни играй – ни пичиели."

Годината на вирусите

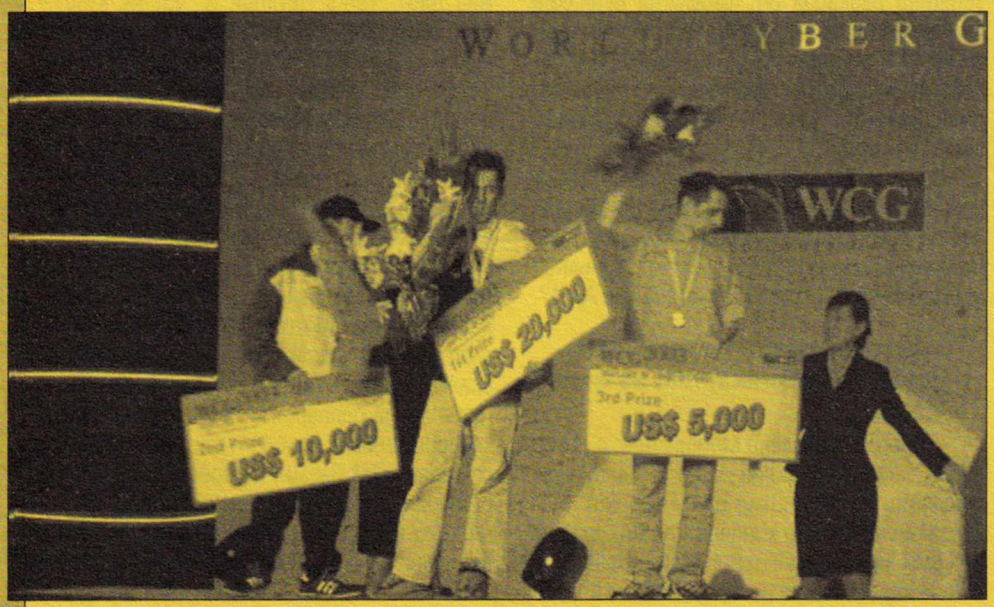
Производството на вируси никога не е било в по-цветущо здраве, най-вече и благодарение на все по-широката употреба на компютри в ежедневието. След първите образователни мерки от преди няколко години с вируса "I love you" например – "не отваряйте прикачени файлове със странни разширения, които не познавате" или пък "не отваряйте писма от хора, които не познавате", през 2003 година бяха взети и първите съдебни мерки срещу вирусопроизводството. През тази година е нараснал броят на вирусите тип "троянски кон", които позволяват неоторизиран достъп до компютъра на трети лица, както се оказва от изследване на компанията за антивирусен софтуер Sophos (www.sophos.com). Според същото изследване писачите на вируси и спамърите обединяват усилията си и се превръщат в сериозна заплаха за потребителите. Най-разпространеният вирус през 2003 година беше SobigF, а втори е Blaster.

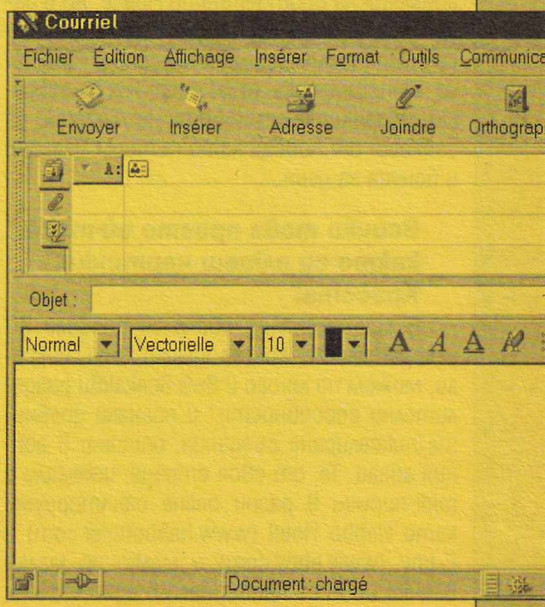
Любопитно

Освен технологични тенденции, през 2003 година до нас стигнаха и някои любопитни новини. Така например истинска сензация е решението на френските институции да въведат собствен термин за електронно писмо. То се казва courriel и е съкращение от courrier electronique (електронна вест буквално).

Друга жизнерадостна вест дойде в началото на годината – американското село Бриджвил беше продадено в електронен търг през E-bay за 1,7 милиона долара. Купувачът на 10 къщи, четири обора и 33 хектара земя остана неизвестен. По данни на E-bay село Бриджвил се намира в една гора, край на цитата. До преди продажбата селото е било притежание на семейство Лапъл, които пожелали да се отеглят и да си почиват. Очевидно не в тяхното си село.

Александър Бойчев

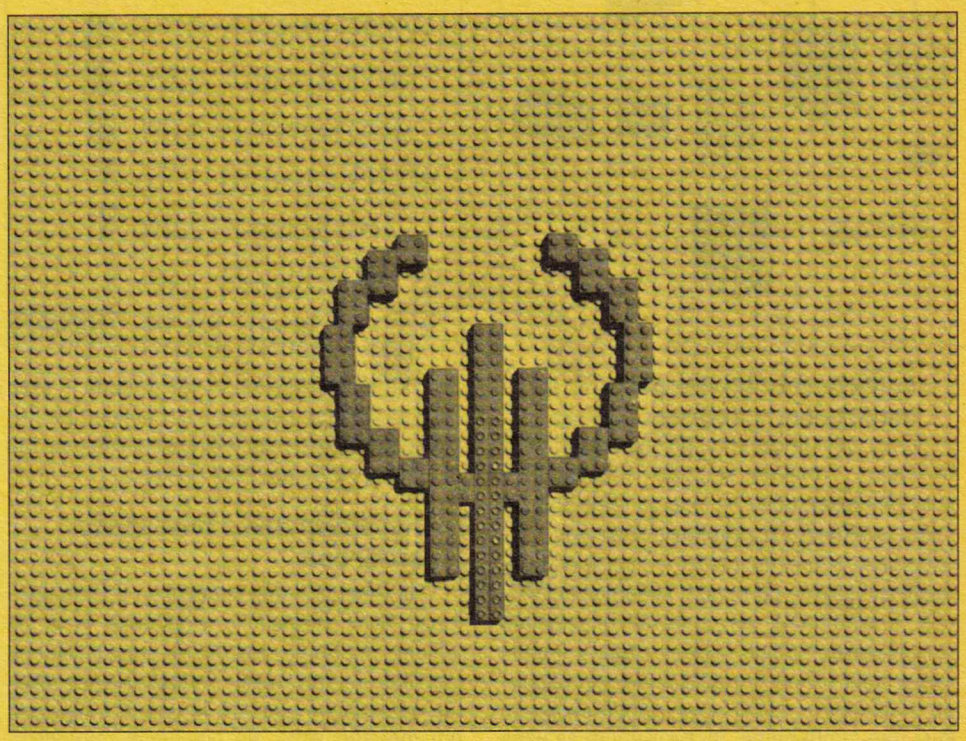




ENEMATION

(или как се отказахме от въображението си)

Имало едно време... всъщност, много-ого много отдавна. Някой започнал да рисува по стените на жилището си едни подобни, почти свързани картинки (основно с много космати хора, които по непонятни на пръв поглед причини обичат да контактуват с още по-космати зверове). После египтяните, да им се чудиш, откъде се взели, си го харесали това и решили, че по същия начин с всякакви съчетания от картинки и пиктограми, трябва да обясняват на фараоните как да стигнат до отвъдното. По-късно, в Средновековието, Светата инквизиция, напътствана от цял куп спаружени схоластици (казано по друг начин – доста сърдити дядовци – бел.ред.), решила проблема генерално – обявила рисувачите на картинките с чакали и крокодили за еретици. Някои се преквалифицирали към бродиране на гоблени със сцени от Стогодишната война и най-вече всъщност заради многото джънгър и липсата на еленчета, оцелели.



Накрая се появил Мики Маус и всичко си дошло на мястото

Оттук съвсем естествено нещата били на една крачка от появата на нов страховит феномен. На киноленти, видеокасети, по Първа програма, в .mpg, .asf, .avi и т.н. формати се родили супергероите, суперзлодеите, суперкретените, суперсмешниците, супермагьосниците, дори жребецът Тъгъдък. Правели каквото си искат на екрана. Забавлявали въображението на зрителя и моториката на очните мускули с всевъзможни невъзможни алтернативи на живеенето.

По някое време големите книжки, от ония, в които можело да клатиш с пръст картонения Голям Лош Вълк, се превърнали в масивни устройства с дървено тяло и монохромен монитор. С копчета и "ръчка". И посредством тях вече можело да мърдаш пикселираната раззината паст на Големия Лош и то не само в посока грякляна на съответното Прасе, но в даден момент да подгониш всякакви дето да ги храносмелиш, да откраднеш Принцеса Шипошмръчка (с размер 16x16 пиксела), коронките от зъбите на Ламята, да избягаш от Ловеца като пътьом вземеш и бонуса за деня.

Всичко това просто ей-така, както си плюеш чертички. Красота!

В един момент обаче се появили 3D ускорителите, които казали "ние, пиксели, можем по много и във всякакви разделителни способности" и погнали дребните пикселирани създания, описани в горния абзац. Те, от своя страна, избягали с midi-писъци в разни online санаториуми като Habbo Hotel (www.habbohotel.com) и E-boy (www.eboy.com) и малко по малко всичко ново се превърнало в едно и също добре познато триде (или 3D ако предпочиташ). Тук-таме с повече ефекти.

Някъде по същото време всички заблудени разбрали, че Батман всъщност е Брус Уейн и уж само между другото, започнали да трупат хардуер върху домашните PC-та с цел всичко на монитора им да стане по-реално.

Истинското живеене не им стигало

Не им стигала гадостта, убийствата, краката, червата, мускулите и кривите усмивки, та си направили коктейл от Counter-Strike, Battlefield, Delta Force, който успешно разкарал от фабулата всякакви страховити извънземни, мутанти и други нереални уроди, за да ги замести с ъгловати мутри на терота и контри, от ония, на които да ти е кеф да им отпериш един хед-шот.

Новите геймъри-хиперреалисти, раздразнено гледали към монитора на съседа, който предпочитал да разхожда по екрана топчест, писклив гном, пускащ мълнии мана, вместо да трещи с китайски АК 47.

...дулото малко-по ниско го дръж, щот' откатът го дига 'ного...!

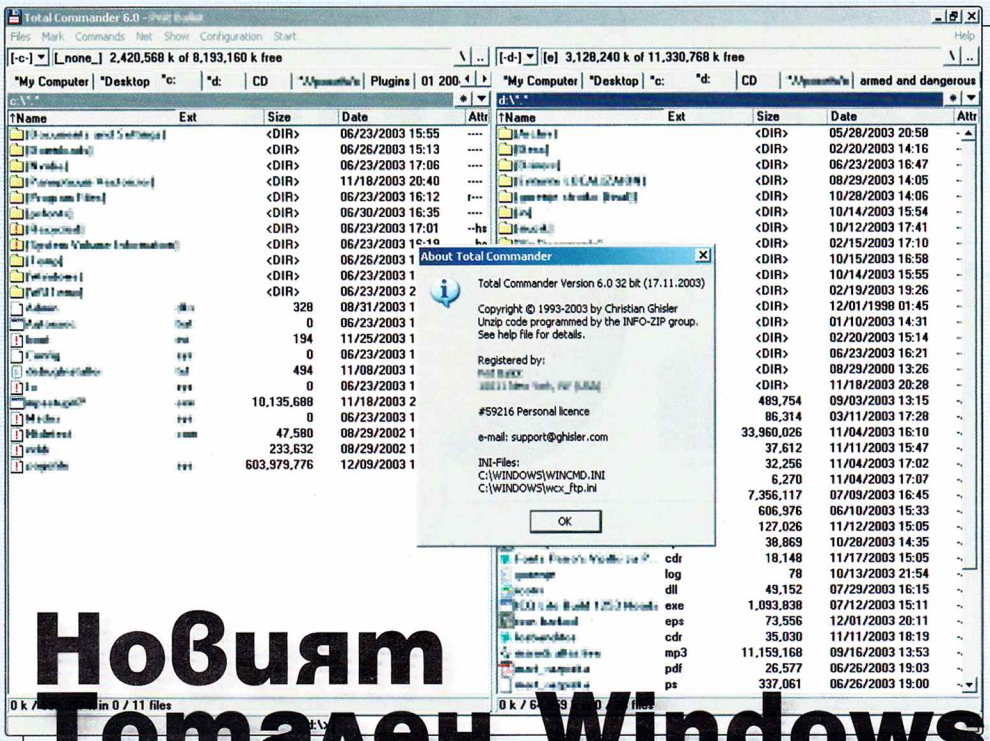
Явно на прекалено много хора, с други думи – геймдизайнери – им е писнало да мислят и са забравили да си играят. Може да звучи крайно консервативно, ама не виждам какъв велик извор на въображение е необходимостта да прережеш на някого гърлото, за да вкараш повече фрагове. Това дори mod-овете не го оправят.

Светлина в края на тунела (или единственото сериозно подзаглавие)

След Oni, която беше един от малкото случаи анимацията да прилича на анимация, а не на реалния свят в по-ръбест вид, французите се сетиха да се обърнат към най-култовия си комикс и да го "раздвижат". Повече от ясно е, че на американците сигурно хич няма да им хареса възкресяването на убийството на Кенеди, ама така не им хареса и обложката на Red Alert: Yuri's Revenge (с двете кули – бел. ред.). Защото хем беше real, хем нямаше знака на CNN в горния ъгъл.

Би било хубаво, ако най-накрая се появи анимационен филм, в който играеш. С неповторимото усещане, че са те нарисували, с туш и четка, и доста смислените ти реплики се появяват в "балони". Живееш в картинка, а не в максималното приближение на Люлин 5, което можеш да изстискаш от графичната карта и енджина на поредното "пукало". И дори самото напластяване на shade-овете може да ти подскаже за много по-сериозната многопластовост на сценарий и отношения, която "раздвиженият комикс" ти предлага. Пак стреляш. Пак бягаш. И уговорката, че ама съвсем не е като истинското, а като истински-нарисуваното, носи единствено допълнително удоволствие.

Александър Каракашев



Новият Тотален Windows Командир

http://www.ghisler.com

Почти е невъзможно да не сте срещали Total Commander. Предното име на програмата бе Windows Commander, сменено след съдебно дело, заведено от Microsoft. Ако сте от фенове на Командера, прескочете уводния абзац и започнете направо със следващия. А за незапознатите с тази програма ще разясня: това е

алтернатива на Windows Explorer с много предимства

Характерно за него е, че има два прозореца, визуализиращи папки и файлове, а не един. В тях може да отворите едновременно два места от харддиска си или един ftp сървър и E:\temp, например. Други екстри са пълна мултинационална поддръжка (виетнамски, естонски, китайски, узбекски и разбира се, български), сравняване на файлове и синхронизиране на директории, бърз преглед на доста формати включително и картинки (Ctrl+Q, когато сте я маркирали със Space), директно архивиране и разархивиране на ZIP, ARJ, LZH, RAR, UC2, TAR, GZ, CAB, ACE (ако желаете, може да укажете и коя програма по ваш избор да се ползва), вграден ftp клиент с продължаване на прекъснат ъплоуд и даунлоуд, опция за връзка през паралелен порт, multi-rename tool на файлове. Търсенето с Total Commander предлага феноменални възможности – освен в гореспоменатите архиви, търсене на дума или израз във файл, използване на шаблони (например може да напишете *годатата*.*dp) и още един куп дребни функции.

Големината на Total Commander е само 1.45 MB като наред с това той е поразително бърз. Настройките, които можете да промените, са толкова много, че на всеки потребител програмата му изглежда различно. На всичкото отгоре е напълно работеща за неопределен период от време. Просто, ако не я регистрирате при пускането ѝ, трябва да натиснете бутон 1, 2 или 3.

Новото във версия 6.0

01. Folder Tabs. Това са малки отметки, които стоят най-отгоре на всеки от двата прозореца. На всяка от тези "закачалки" може да се сложат произволни директории, които често ползвате. Така от два, прозорците стават толкова на брой, колкото табчета сложите. Всички тях може да съхраните във файл, както и да копирате от един в друг прозорец. Преминаването през табчетата става с познатата ни комбинация Ctrl+Tab.

02. Резултатите от търсенето, които може да отделите в панел (Feed to listbox), вече са отделен прозорец и дори могат да бъдат "заковани" като Folder Tabs.

03. Поддръжката на Unicode е напълно завършена. Можете да работите с папки и файлове на китайски, като единственият ѝ недостатък е, че не можете да правите ZIP-архив. Но това е по-скоро проблем на самия ZIP алгоритъм.

04. Сериозни подобрения на мениджъра за фонови операции. Ако сега натиснете F5 (copy) или F6 (move), те се изпълняват като един поток и той може да бъде прекъсван за малко или ограничен като максимална скорост!

05. Вградени са настройки за горещите клавиши и цветовете на вградения viewer (Ctrl+Q).

06. При копиране и местене (F5, F6) вече се показва приблизителното време за което ще се свърши операцията.

07. Изнесени са бутончета за History и Directory Hot List. Едното е списък с обходените до момента папки, а другото – бърза връзка към определени такива. Преди те се показваха само с обратния клик на мишката или с определени комбинации (Ctrl+D за Directory Hot List, Alt+долна стрелка за History). За тези, които не ги ползват, е предвидена опция за изключване.

08. Възможност за стигане до основната директория на My Computer с кликане на новопоявилото се редче най-отгоре с [..] или чрез натискане на Backspace. Освен че виждате свободното място на всички дискове, имате бърз достъп и до Control Panel и My Documents на всички юзери. Разбира се, всички те могат отново да бъдат закачени като Folder Tabs.

09. Архивирането с външни програми вече може да бъде оставено на заден фон, а след задаване на подобна операция да се продължи работата с Командера. В предишните версии това беше възможно само с вградения zip.

10. Значително е подобрена и работата с rar архиви – при добавяне на файлове може да се ползва синхронизация и да се добавят файлове в директориите на архивите. Преди, без да се използва WinRar, това можеше да се прави само в основната директория на .rar-овете.

11. В шестата версия вече се указва с цифра броят на пуснатите Total Commander-и. Това е полезно, ако сте указали приложението да се скрива в traybar (до часовника), но понякога без да му мислите много, го пускате още няколко пъти.

Естествено, това не са всички новости и екстри, а само най-основните. Но ако тези ви допадат, а искате да ползвате и всички останали – посетете http://www.ghisler.com/featurel.htm. В случай че посетите сайта, погледнете брояча на посещенията (в долната част на страницата). В деня, в който привърших статията, той показваше 11 689 840 посещения. А три дни по-късно – 11 746 907!

Пеню Дачев

P.S. Всички гореизброени допълнения почти не са се отразили на бързината и големината на програмата. Тя все още е най-пъргавият и полезен файлов мениджър под Windows. Подобни на него версии, но разработени от други автори има и за останалите операционни системи – Midnight Commander за UNIX и BeCommander за BeOS. Всички те са наследници на добрия стар Norton Commander, популярен преди появата на Windows, в ерата на DOS.

Малко след привършване работата по настоящата статия се появи Total Commander 6.01. В него няма нови екстри, а само bug fixes. Може да го намерите на първия диск към настоящия брой, в раздела Software.

JAVA GAMES ВЪВ FRESH.BG

Популярният български сайт за сваляне на мелодии и картинки Fresh.bg (www.fresh.bg) се подложи на радикален редизайн. Освен промяната на външния вид страницата ще предложи и нови услуги на потребителите като Java-игри, полифонични мелодии и цветни картинки за тапет на чисто новата Nokia.

Все пак телефон Nokia ще ти бъде необходим, тъй като това е единственият гарантиран начин на този етап да се насладиш на пълното разнообразие от цветни и интерактивни "екстри" (не само в България, между другото). Скоро ще бъде осигурена поддръжка за моделите на Siemens, а по-нататък (но все още под въпрос) – и на тези на Samsung.

Новите услуги на fresh.bg са платени, като даунлоудът им струва 1 лев (без ДДС). Цената важи за всички продукти от базата данни, в която първоначално ще има 10 Java-игри, 275 полифонични мелодии и 109 цветни картинки за тапет на мобилния декстоп. Ако не си сигурен дали твоят мобилен телефон е в състояние да приема подобно съдържание (за да играеш на Java-игри, трябва да имаш Java в телефона, естествено), има два начина да избегнеш набутването с пари – единият е да влезеш в менюто с подробно описание на поддържаните модели на производителя, а другият е да се включиш в промоцията. Нейните условия позволяват на всеки да получи безплатно по една мелодия, картинка или игра. Механизмът за проверка е елементарен – ако не получиш нищо след заявката, значи проблемът си е в твоя телевизор, пардон, телефон.

Изтеглянето на полифоничен саунд и Java-игри става през WAP. За тази цел трябва да имаш активиран номер за данни. За абонати на МТел цената за активиране е 12 лева (с ДДС), като мобилният интернет е със скорост 9,6 килобита/секунда (около килобайт/секунда), а цената е 0,06 лева/минута (с ДДС). За абонати на ГлоБул не се изисква такса за активиране на номер за данни, а цената за достъп е същата.

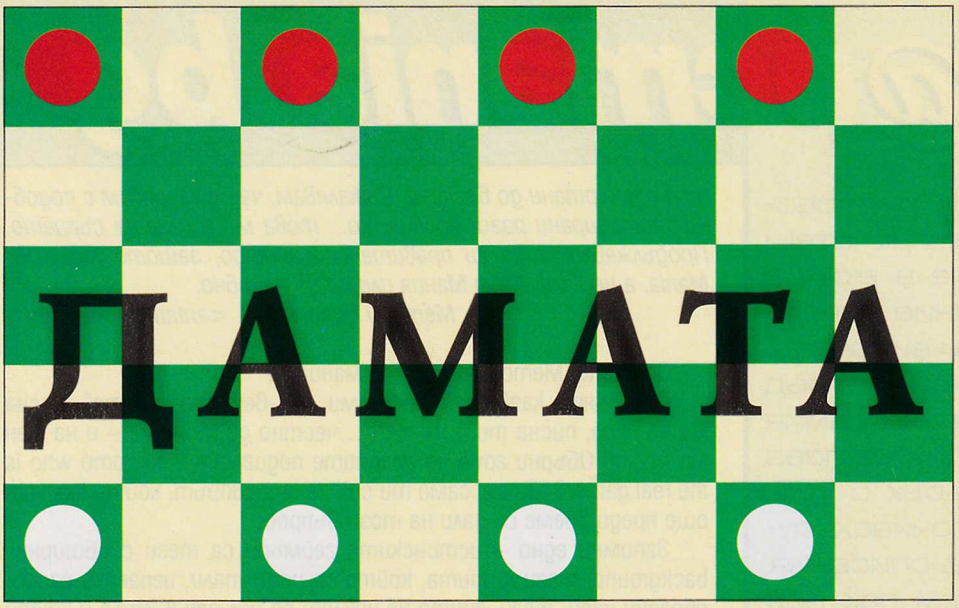
След активацията на номера за данни, ти предстои въвеждане на настройките за WAP. На сайтовете на мобилните оператори, www.mtel.bg и www.globul.bg, ще откриеш всичката необходима информация, за да проработи свързаността ти през WAP. Нужните параметри са подредени по модели и марки мобилни телефони (подсказка – настройките са практически едни и същи, просто мястото за въвеждане е различно в зависимост от апарата).

За да няма грешка, на сайта fresh.bg е включена и подробна инструкция как точно да източиш новата си залъгалка. Опциите са три – през телефон 090012345 (0,80 лева/минута без ДДС), през SMS на номер 2323 (само за абонати на Глобул, при цена от 1 лев без ДДС) или през уеб, в случай че използваш "E-Card".

Предлаганите игри са пригодени за мобилния телефон версии на популярни заглавия от зората на гейминга. Всеки ветеран в областта ще остане приятно очарован от наличието на Prince of Persia. За любителите на екстремните спортове пък е играта Snowboard-X Car Racer - надпревара с колички през телефона. Друга пък – Cannons - е една от първите правени някога стратегии. В нея участват двама играчи, всеки си има по едно оръдие с неограничени амуниции и целта е да уцелиш другарчето в кофата, като вземеш предвид силата на вятъра и траекторията на снаряда (нещо като прародител на Worms). Както и да го погледнеш, ако имаш телефон с Java и мила дама до себе си, няма по-добър начин да провериш дали любовта и е съвместима с твоето амплоа на играч, освен да поджитката Cannons и да лежите блажено някъде някак!

Сайтът fresh.bg е дело на българската фирма Mtelecom. Създаден е по модела на мобилните портали uboot.com и sms.at, поддържани от UCP (www.ucpag.com), като е използвана и тяхната технология, и съдържание. Австрийската компания UCP се занимава с разработката и интегрирането на мобилни решения, работейки в тясно сътрудничество с Deutsche Telekom и техния мобилен оператор T-Mobile.

Александър Бойчев



ДАМАТА

Наричат дамата бащата, а защо не и майката, на всички настолни игри поради факта, че в руините на древния град Ур, на територията на днешен Ирак, преди 5 хиляди години са открити следи от нея. Вариантът на дамата, който е разпространен из различните краища на земята, е значително по-млад – едва на 2400 години. Първите му почитатели са били египтяните, които играели alquerque, макар и някои историци все още да поставят под съмнение дали правилата са сходни с тези на днешната дама. Едно от безспорните доказателства за съществуването на логически занимания са издълбаните в плочите на тавана в египетския храм в Kurna дъски с размер 5x5 или общо 25 кръгли полета, като всяко е свързано с останалите посредством прави линии.

Свидетелство за съществуването на дамата в Древността са и изобразените по глинени съдове от древна Елада играещи я воини. По-късно арабите заимстват играта, но променят името ѝ на quirkat – то се споменава от Abu al-Faraj Ali of Esfahan в неговата "Книга на песента" от 976 г., но без подробности за правилата. Мароканците при нашествието си в Испания донасят със себе си дамата, която добива популярност като alquerque. За нея се споменава за първи път в средата на XIII век в писанията на Alfonso X – "Libro de los juegos", където наред с други древни арабски игри са обяснени и правилата ѝ.

Около 1100-та година в Южна Франция неизвестен любител решава да играе alquerque, но на шахматна дъска. Модификацията става известна като fierges, а по-късно като dames. Играела се е с 12 пула, но не е било задължително да се взима противников пул, ако има такава възможност. Това правило се въвежда през 1535 г. и с него реновираната игра започва да се играе като jeu force. Първата официална книга, описваща правилата на играта, се издава през 1547 г. във Валенсия, Испания и запазен екземпляр от нея може да се види в кралската библиотека в Мадрид.

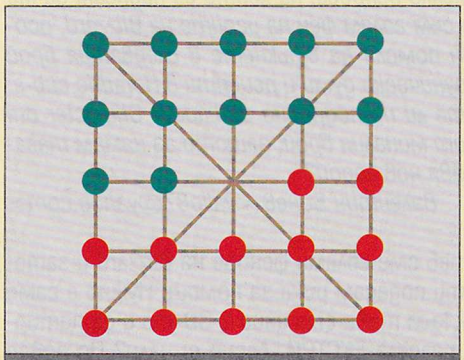
Френската разновидност добива изключителна популярност в Западна Европа и е известна като континентална дама, за която се смята, че по сложност на правилата превъзхожда английския вариант, известен като draughts. В различните страни се играе под различни имена: в Щатите е checkers, в Италия – darma, damas – в Испания, в Германия – das Damenspiel, поляците се забавляват с warcaby, руснаците – с шашки.

Британският, американският и европейските варианти се играят на стандартните вече от векове 64 шахматни полета с по 12 бели и 12 черни пула, които могат да бъдат червени и светложълти. Появилият се в началото на XVIII век в Полша вариант за игра на 100 полета днес е известен като интернационална дама, според чиито правила играят и в Холандия. В Канада и някои страни от Югоизточна Азия – дама се играе на 144 полета с 24 пула за всеки играч. Турската модификация, макар и на 8x8 дъска, е наистина различна като стартова позиция – пуловете се редят както при шаха. Съществуват поне още около двадесетина варианта, които имат подчертана регионална популярност и са слабо модифицирани спрямо континенталната версия. При всичките варианти целта обаче си остава неизменно една и съща – посредством елиминиране на пуловете да се достигне до ситуация, в която противникът няма повече ходове. Правилата, които направляват логическото изпълнение, са специфични за отделните разновидности, що се касае за това кой от пуловете какви права за придвижване има.

Интерес представлява фактът, че по нашите земи под името дама се играе нещо коренно различно от европейските разновидности – най-вече като графично начертание на дъската. Споменава се от Шекспир и всъщност е стара английска игра, известна като nine mens morris, merrills или mill. Всъщност познатата нам дама е модифициран потомък на средновековната alquerque – доказателство са съединените по сходен начин кръгове. Съществува и още една оцеляла игра, дериват на мароканската логическа мисъл – fanorona, която се играе и до днес, предимно в бившите френски колонии в Африка.

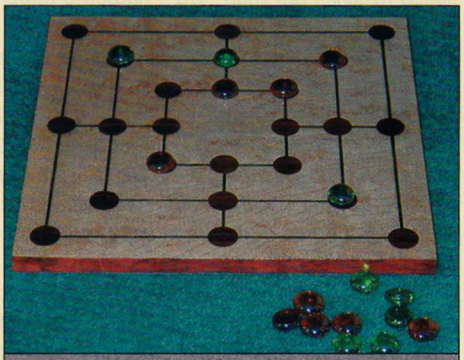
На дисковете към списанието има компютърна симулация на интернационалната табла. Ако подхождате със скептицизъм към трудността на това мисловно занимание, имайте предвид, че съществуват около 500 квинтилиона на брой възможности за разиграване. И едва ли е случайно, че страните с традиции в играта на дама имат федерации, ежегодно провеждат разнообразни състезания, а партиите на големите майстори са задължително четиво за всеки, който иска да постигне успехи в тази древна игра.

desi|re



Quirkat | Alquerque

Checkers | Draughts



Nine Mens Morris

pisma@pcmania.bg

Хей, хоу, мараба, читателю! Предпразнично в настоящия брой ще прочетеш рубриката "Писма", направена в екип с едно лице, което е в състояние винаги да те извади от равновесие и винаги да ти предложи алтернативния поглед върху нещата. Думите ми са за самия Орлин Широв, който реши да излее през този месец на ринга в сблъсък с ТЕБ, приятелю-читателю. Аз си почивах, пуших цигара и гледах хорно-списания. Следващия месец се връщам пак при теб. И да внимаваш какви ще ми ги пишеш, че да не пусна пак Орльо да се разправя...

Сашо Бойчев

B-BOYZ UNITE!

Здравейте, фенове и фенки от PC Mania.

Няма да казвам колко сте..... Имам само 1 въпрос към вас. Знаете ли някоя игра, която е BREAK DANCE симулатор.

Ако не публикувате писмото ми, много ви моля да ми пишете по мейла!

Ваш голям фен: Б-Бой Ники

<paisii_marihuana@abv.bg>

Здрасти, Ники,

Очевидно е, че не ти връзва брейк денсът и затова си се насочил към виртуалния му аналог. За съжаление засега ще трябва да трениращ у вас на пода в кухнята, защото гейминдустрията не е помислила за b-boyz като теб. Мога да ти препоръчам обаче Britney's Dance Beat – може да не е брейк, но е суперяк учител по денс. :)

А btw... колко сме какво?

ПИСНА МИ!

Здравейте, геймъри! Здравейте, маниаци!

Първо да уточня, че няма да ви критикувам, защото всичко негативно към вас е казано. Няма и да ви хваля, защото далеч не сте съвършени... но пък сте най-добрият възможен избор засега. Единствено ще спомена, че имате суперяк форум, където са се събрали все фенове (е, всъщност феновете там са около 75%, но не смятам да ги броя сега).

Пиша ви, защото, честно казано, ми писна. Писна ми от всякакви пуцалки от тип "CS", защото просто не ги понасям. После пък ми се подиграват, че не съм можел да ги играя. Мога, ама не виждам смисъл! В моя квартал са се събрали все такива – само Диабло, CS и Half-Life са им в главите. Нищо против тези игри нямам, само че вече се превърнаха в някакво определение дали си "истински геймър". Знаете ли колко малко от познатите ми играят по-разнообразни игри? Поне един от десет! Просто ми се струва смешно някой да се прави на много отворен, защото бил добър на еди-коя си игра, след като само в квартала има още 30 като него.

Не знам дали споделяте мнението ми. Може и да греша, но не може цял живот на едно Диабло да караш. Играйте нещо по-така бе, хора, вече става досадно. Както и да е, само времето ще покаже дали старите клишета ще продължат да бъдат играни и превъртани до безкрай. Съжалявам, че ви засипвам с подобни хаотизирани разсъждения, но... това ми е сега на сърцето. Продължавайте да си правите списанието, защото то е PC Mania, а не Халф-Лайф Мания или нещо подобно.

Методи Сиромахов <antantata@abv.bg>

Здрасти, Методи! Здравей, маниако!

Спенснята казваше, "Писна ми, най-вече от играта". Писна му на него, писна ти и на теб... честно да ти кажа – и на мен ми писна. Обърни гръб на дребните подигравки, защото who is the real gamer? "Ти си, само ти си!", е отговорът, който Ъпсурт още преди време са дали на този въпрос.

Запомни едно – истинските геймъри са тези с обширния background, тези с опита, които са натрупали, играейки разнообразни игри; тези, които не циклят по цял ден в клуба и които не се мислят за откривателите на топлата вода...

ДО ПАТЕНТНОТО ВЕДОМСТВО И ОБРАТНО...

Здравейте,

Аз съм Борислав и съм студент. Списанието ви е най-доброто геймсписание. Интересува ме как става патентоването на програма, която сам съм създал. Ако я направя, използвайки 3dSudioMax 3.0 и Delphi 4, трябва ли да си ги купя и плаща ли се, за да патентовам своя програма?

<bobforce@mail.bg >

За да патентоваш каквото и да е, първо трябва да се обърнеш към Патентното ведомство. Оттам ще получиш всички нужни отговори. А относно софтуера, с който си направил програмата – ако искаш да получаваш пари, трябва и да даваш. :]

ДОБРО УТРО!

Извинявайте, че ви безпокоя, но много силно ме вълнува един въпрос. Какво става с играта Master of Orion 3? Моля ви, ако знаете подробности около нея, пишете ми на имейла. Ще ви бъда изключително благодарен, ако ми помогнете да разбера нещо повече около играта.

<plamen_io@mail.bg >

Къде пак си спал, Пламене? Ами Master of Orion 3 излезе преди доста време... виж в PC Mania 04/2003. Май покрай гейминга трябва да си оставяш повечко време, за да можеш да се информираш... поне да беше погледнал в Google.

ДОБРОТО СТАРО ДИАБЛО

Hi, PC Mania!

Целта на писмото ми е не да ви казвам колко добро ви е списанието или дали е добро, защото вие трябва да си знаете това, ами да ви задам няколко въпроса, на които се надявам да ми отговорите. И понеже съм голям фен на игрите на Blizzard, особено на Diablo 2, ще ви помоля да вмъкнете в следващия брой справочник на новите рунически думи и рецепти в Horadric cub-a. Също така ще обясните ли по-подробно за Ladder Character от статията за Diablo 2 от миналия брой, защото аз нямам такава опция, когато си правя нов герой?

Валентин Бонев <valio87@yahoo.com>

Вальо, и ние като теб сме големи фенове на Blizzard и затова чистосърдечно ще ти подадем ръка за помощ. Нужно е само да вкараш втория диск към това списание в CD-то и да потърсиш RuneWordWizard в раздела ЕКСТРИ. Лесно е, нали? По повод Ladder-героите. Ами къде го прави твоя герой, бе, Вальо? Не раз-

бра ли, че Ladder герои има само в Battle.net...? Ladder-ът всъщност е световната класация на играчите на Diablo, в която, съгласи се, не можеш да влезеш, играейки на single play. И последно, моля те, следващия път ни пиши с по-кратки изречения. :)

ЩО ТАКА, БЕ?!

Първо, да ви кажа Ні!

И така, търся на кого да се оплача и избрах вас!

А оплакванията ми са относно новия брой на PC Mania, българско геймсписание, което едва ли сте чували, но все пак :)!

И ето въпроса, до когото винаги се стига – ШИРОВ. Допреди няколко дни това беше най-уважаваният от мен автор на PC MANIA (да не се обиждат другите). Но купувам си аз новата PC Mania и с нетърпение отварям на статията за FIFA 2004. И кво? Гледам некви оценки около 4,5. Но нищо, помислих си аз, трябва да е печатна грешка. Но продължавам да чета по-нататък и чета само за некви несъществуващи издънки на EA. Така че му обяснете на тоя човек к'во е футбол, а той ако иска, да продължава да си се кефи на некви жалки имитации като FIFA 2003, която в сравнение със своя наследник е абсолютен боклук!!!

P.S. Ако не се сещате за кого става въпрос, отворете брой 10/2003 – там има мое, публикувано писмо (и това да го публикувате, че ще има бой :)).

P.S.S. Ей, да не дадете на Широв NFS7, че ако напише пак некви глупости, ще му строша кофата (няма бе, базик, некой друг ще му я строши :)).

P.S.S. За FIFA-та оценките са 6666.

P.S.S.S. Вижте, измислете неква оценка и за менютата, що то EA верно са ги направили много ТЪПИ (както и на NFS7):).

todor choevski <psycho_@abv.bg>

Хубаво е, че си решил да се оплачеш тъкмо на нас. Стимулираме такива прояви на искреност и взаимно доверие. Бъди сигурен, че оплакванията са ти приети и асимилирани, както и препратени към съответните органи.

И друг път, когато видиш оценки 4,5, не си мисли, че това е печатна грешка…светът не е само шестици. Така е и във FIFA, както и да я гледаме.

P.S. "Публикувахме" писмото ти, само за да не ядем бой... честно!

P.S.S. Погледни статията за NFS в този брой и ми пиши колко кофи строши с предния капак на новичката Honda S2000?

A DOGS LIFE

PC Mania, здравейте! Как сте? Аз ли, о-о-о, аз съм добре... но списанието ми не е. Искам да започна с оплакване:

СПИСАНИЕТО МИ БЕШЕ ОРЪФАНО!!! (И още е).

Сигурно си викате "това пък как стана"? Ами имам малко кученце (кокер) - Чарли, та точно това тримесечно пале е прибарало списанието и направо го е направило на, как да се изразя..., на ЛЕЖ!!!

И седя сега го гледам... страдам малко, но какво да се прави, та си казах нека постна едно писмо до вас, че да се оплача. :) Е, нека да има и такива куриози, да се посмеете и вие! Иначе е добро куче, но явно нещо не е било съгласно с някоя ваша статия. :) Сега трябва да чакам чак до излизането на следващия брой. :(

Това беше от мен, много поздрави и лайове от Чарли!

Nino HaKeRa from Jambol
nino_zlatev@hotmail.com

Е, Нино…

Не разбра ли, че и кучетата имат нужда от информация. Как Чарла ще те гледа по цял ден как хакерстваш и няма да знае, какво точно се случва…

Другия път поне заглавията ѝ покажи, да не страда толкова. А защо го е разкъсала ли? Ами явно е била гневна, заради статията на Широв за FIFA?

Получаваш **15% отстъпка** и **безплатна доставка.**

Над 200 страници техно лайфстайл!

Абонамент за HiComm - стилен подарък за теб и за приятели.

Всеки абонирал се печели Orbinet карта на стойност 5 лв. от

Orbitel свързва хора с идеи

Едногодишен абонамент (12 броя)
- спестявате 10% от коричната цена на списанието
Тарифа за България: ~~59,88 лв.~~ - 53,89 лв.
Тарифа за Европа: ~~105,48 лв.~~ - 99,49 лв.
Тарифа за останалата част: ~~122,28 лв.~~ - 116,29 лв.

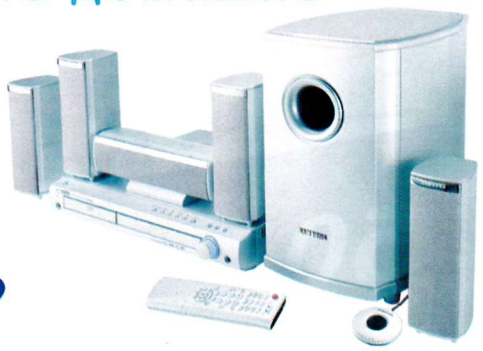
Шестмесечен абонамент (6 броя)
- спестявате 5% от коричната цена на списанието
Тарифа за България: ~~29,94 лв.~~ - 28,44 лв.
Тарифа за Европа: ~~52,74 лв.~~ - 51,24 лв.
Тарифа за останалата част: ~~61,14 лв.~~ - 59,64 лв.

Абонамент за две години (24 броя)
- спестявате 15% от коричната цена на списанието
Тарифа за България: ~~119,76 лв.~~ - 101,80 лв.
Тарифа за Европа: ~~215,76 лв.~~ - 197,80 лв.
Тарифа за останалата част: ~~244,56 лв.~~ - 226,60 лв.

Начини на плащане: * В брой, на адрес: София 1442, ул. „Фритьоф Нансен" № 1, сп. HiComm. * По банков път: банкова сметка: 104 724 2223, банков код: 920 794 23, БПБ, клон София-окръг, „Вирус Тим" ООД. За повече информация www.hicomm.bg

и участваш в играта за новото домашно кино

SAMSUNG HT-DB750



ОСИГУРЕНО ОТ SAMSUNG

НЕЗАБРАВИМО ФИЛМОВО ПРИКЛЮЧЕНИЕ

БЕЗПЛАТНО
от 02 до 09 часа в София

НАЙ-НИСКИ ЦЕНИ ОТ

0.14
ЛВ / ЧАС!

ИнтернетКарта

Всеки месец 5 участника в ТОП10 печелят БЕЗПЛАТЕН ИНТЕРНЕТ!

Регистрирай се и вземи подарък 30 мин. достъп и своята поща от www.viket.net

Спечели 20% бонус часове с всяка активирана карта до края на годината

Достъп през 2000+ локални входни точки в 23 града в страната

Национален номер за достъп 0134100 за ЦЯЛАТА страна

Безплатна електронна поща със защита от спам и вируси + POP3/SMTP и web интерфейс

Бонус 20% часове при плащане онлайн

Безплатна доставка с куриер

Денонощна поддръжка на горещи линии 088/880 32 80 и 088/780 07 43

http://www.viket.net

VIKET
NetWorks Nationwide

PC MANIA TOP 10

Класация на месеца

1. NFS Underground	19.98 %
2. WarCraft III Frozen Throne	15.97 %
3. FIFA 2004	11.66 %
4. Battlefield 1942: SWoWWII	9.61 %
5. Diablo II:LoD	5.98 %
6. SC: BroodWar	4.54 %
7. AoM: The Titans	3.79 %
8. LoTR: Return of the King	3.71 %
9. Counter-Strike	3.63 %
10. Max Payne 2	3.18 %

АНКЕТА

Най-знаменателното геймсъбитие на 2003?

Продълженията на култови игри – Max Payne 2, NFS...	30.11 %
Липсата на нови идеи в игрите	28.67 %
Открадването на сорса на Half-Life 2	26.16 %
Нашествието на конзолите	5.02 %

PC Mania Top 10

Предколедно искам да благодаря на всички, които през изминалите 12 месеца настървено изразяваха геймърско-гражданската си позиция в избора на десетте най-добри и най-играни игри на месеца. Бяха похарчени много емоции, но в крайна сметка през 2003 година спокойно можем да кажем, че ТОП 10 на PC Mania е наистина демократичен и следващ желанията на феновете.

Благодарим и на интернет доставчика Viket, който спонсорира класацията в сайта и всеки месец раздава интернет достъпа на петима от вас. С Viket получаваш четирикратно намаление в ненатоварените часове, по-ниски тарифи към аналоговите телефони, многопотребителски сметки, електронна поща с достъп от целия свят и много други екстри.

През изминалия месец решихме да ви приготвим лека провокация, която очевидно имаше успех. Въпреки липсата на ревю на играта Need for Speed: Underground и въпреки само пресните първи впечатления върху нея, я включихме в надпреварата, убедени, че тя го заслужава. Съвсем предвидимо се оказа, че в предколедните седмици няма друга по-добра залъгалка и по-яка забава от карането на бързи и яростни автомобили в NFS: Underground. Дотолкова няма, че силната подкрепа на WarCraft-феновете не успя да върне трона на техния любимец. Той остана втори със – за щастие – чувствителна преднина пред следващия го по петите FIFA 2004. За съжаление футболното лоби не успя да изстреля до върха претендента си. Четвърти е Battlefield 1942, който живее странния живот на емигрант в класацията – ту влиза, ту излиза, ту е на гости обратно, ту се прибира в злата чужбина. Не може да се каже същото за четвъртия и петия, като "дедовото" отново беше предпочетен по-силно от възроптали труженици срещу предсрочното му пенсиониране.

На осмото място забелязваме новодошлия Return of the King. Любопитно е, че другата игра за Lord of the Rings, War of the Ring, не успя да събере и 10 процента от броя гласове на своя близък родственик. Първоначално се създаде впечатление, че мнозина са гласували просто за Lord of the Rings и не са обърнали внимание кое точно от двете заглавия избират. В крайна сметка обаче можем да открием закономерност – задругата на пръстена вълнува хората в контекста на екшън преживяването, а не на стратегическото планиране на мисиите.

Седмият, осмият и деветият са разделени точно с по глас във вкусовите предпочитания на привържениците си. А десетият Max Payne 2 събужда истинско съжаление – вчера на върха, днес в прахта.

Най-знаменателното геймсъбитие на 2003?

През по-голямата част съревнованието между така класираните първи и втори отговор беше ожесточено и без ясно избран фаворит. В крайна сметка надделя мнението, че 2003 година е годината на продълженията, добавките и обновените версии на добре познати и любими заглавия. Съвсем закономерно в този смисъл изглежда второто място, което е израз на насочена критика към фирмите-издателки – нови идеи почти липсват, което води и до еднотипна ритмичност – резултатите от нея тепърва ще излизат наяве, дано песимистите не се окажат прави.

Открадването на сорса на HL2 е трогнало малка част от феновете, а превръщането най-сетне на конзолите в доминираща платформа вече впечатлява малцина.

Такава беше 2003 година. Да си пожелаем по-вълнуваща, интересна и забавна 2004-та. Отговорът дали това е станало, се намира много ясно къде – на www.pcmania.bg!

Цени за абонамент

	без диск	с дискове
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2 А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819
- Online - www.pcmania.bg

Online? Как?

Много е просто. Ако живеете в: Асеновград, Благоевград, Бобовдол, Бургас, Варна, Велико Търново, Видин, Габрово, Дупница, Карнобат, Кюстендил, Ловеч, Любимец, Монтана, Пловдив, Русе, Свиленград, София, Стара Загора, Троян, Харманли или Хасково, просто попълнете формата и натиснете бутона "Изпращане на заявката". При вас ще дойде специален куриер и ще ви абонира.
Нямате нужда от кредитни карти, без банкови сметки и бюрокрация.
В цената на абонамента са включени всички транспортни разходи и са тези, които виждате горе. Нито стотинка повече.

Отново за цените

Всички цени, различни от дадените горе не са съгласувани с редакцията. Напомяме, че 1 годишният абонамент с дискове е:

42 лв

А като се абонирате не само спестявате пари, но и получавате PC Mania директно в къщи. Сигурни сме, че в България няма по-изгоден абонамент за компютърно или геймърско списание с два диска.

ДИСКОВЕТЕ НА PC Mania
СА ПРОИЗВЕДЕНИ НА
НОВАТА ЛИНИЯ
С ОФСЕТОВ ПЕЧАТ НА
CHSL - БЪЛГАРИЯ
София, кв. Бояна, ул. Кумата №81
тел: 967 29 32 факс: 967 33 90
минимално количество 500 бр.

PC MANIA 1/2004 #1

ИГРИ

Deus Ex: Invisible War Demo - RPG
Lords of EverQuest - RTS
URU: Ages Beyond Myst - Adventure
Chicken Shoot 2003 - Arcade

ЦЕЛИ ИГРИ

Highway Pursuit - Racing
SW: Battle of Endor - Action
DragonDraughts - Puzzle

WALLPAPERS

Armed & Dangerous
Deus Ex 2
Dungeon Siege: LOA
Lords Of EverQuest
NWN: Hordes Of The Underdark
Prince Of Persia: SOT
SpellForce
Star Wars: KOTOR

ПРОГРАМИ

Total Commander 6.01 – Нова версия на популярния файл мениджър. ОС: Windows (all), Лиценз: Shareware
BSPlayer 1.0.803 – Видео и медиа плейър. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware
Download Accelerator Plus 7 – Даунлоуд ускорител :-) ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware
VIA Hyperion 4 in 1 Driver 4.51 – Най-новите драйвери за дъна с VIA чипсет.
FireWave Talker 1.25 – Програма за изговаряне на текст на български език. Автор - Стефан Сърнев ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware
DeepBurner 1.1.0.83 – Безплатна програма за запис на CD/DVD. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware
Bazooka Adware and Spyware Scanner 1.12 – Премахва рекламни и спайуер боклуци, налазили вашия компютър. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware
AntiVir PE 6.22 – Антивирусна програма, безплатна за домашни потребители. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware/ Shareware

GRAMIS
компютърни игри на български

Преминете през планини от трупове, реки от кръв и спечелете Първата световна война. Но преди това - пуснете талон и играйте за Антантата.

Печелившите от предишния брой:

1. Георги Русинов - София
2. Любомир Арабаджиев - Кърджали
3. Антоан Георгиев - София
4. Александър Милушев - Хасково
5. Божидар Бакалов - София
6. Велислав Войков - Русе
7. Михаил Петров - Плевен
8. Валентин Павлов - Димитровград
9. Стефан Йорданов - Габрово
10. Михаил Скулев - София

CLUB INFERNO

Клуб ИНФЕРНО Ви пожелава Весела Коледа и щастлива Нова 2004 година!

ЗАПОВЯДАЙТЕ в обновения клуб - ИНФЕРНО!

Всеки ден до 16.00 часа - 50% намаление!

PC MANIA 1/2004 #2

ИГРИ

Battle Mages - RTS
Joan of Arc - Action

ТРЕЙЛЪРИ

Doom 3
Postal 2: Share The Pain
SpellForce
S.T.A.L.K.E.R.
Conan
Unreal Tournament 2004
Светла - Теб и мен

ЕКСТРИ

Rune Wizard за Diablo II 1.10

ПРОГРАМИ (BEST FREE SOFT 12.2004)

BladeFTP 1.0
MyRun 1.1
Total Unistaller 2.20
Ultimate Paint 2.80
ZipGenius 5.5
Lupas Rename 3.3
Space Odyssey 2.0
WinDowse 5.0

Може да си изрежете обложка за диска!

1=2

Отново всеки, който има поне 1 игра на Gramis, може да спечели безплатно втора – Антантата! Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на една от следните игри:

HARD TRUCK, MARCH!, ECHELON:WW, SPELLS OF GOLD, ECHELON, SOLARIS 104, PARADISE CRACKED, ДЖАЗ И ФАУСТ, RED SHARK, HIRED TEAM

Първото изречение на играта ..... е:
.....
.....
.....

Купих си играта от (кой магазин или друго място):
.....
.....

Моля, напишете своя телефон, при евентаулни проблеми с доставката: .....

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят.
Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща. Важат само талони от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер.

Спечелете с GRAMIS

CLUB INFERNO

Изрежи талона, ела в клуб ИНФЕРНО, вземи своята клубна карта, играй с 10% наталение!

www.club-inferno.com

София, Младост 1, Пазара, Търговски комплекс "РЕЯ", тел. 974 38 91

Елате в Inferno

PC MANIA®
WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 1 (69) ЯНУАРИ 2003

Автори
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Димитър Трифонов
Еленко Еленков
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Радослав "Роро" Кавалджиев
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат
Десислава Маркова
Росен Вучев
Пеню Дачев

Редакция
София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Олга Вълчева
Петър Табов

Интернет от
Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Дисковете са произведени от
CHSL България

Печат
ДЕЛТА+ www.deltaplus.net
ДИМИТРОВ И СИЕ 032/ 630-642

Age of Mythology	99,50 лв.
Aliens vs Predator	19,95 лв
Aliens vs Predator 2: Primal Hunt	29,95 лв
Anno 1503: The New World	49,95 лв
Battlefeld 1942	69,95 лв
Battlefeld 1942: Road to Rome	44,00 лв
Battlefeld 1942: Secret Weapons of WWII	44,00 лв
BloodRayne	69,95 лв
C&C Generals	69,95 лв
C&C Generals: Zero Hour	39,95 лв
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	44,00 лв
C&C Red Alert 2	24,00 лв
C&C Renegade	49,95 лв
Casino Empire	69,95 лв.
НОВО Call of Duty	**77,00 лв**
Celtic Kings	29,95 лв
Civilization III Play The World	44,00 лв
Colin McRae Rally 3	69,95 лв
Comanche 4	29,95 лв
Curse of Monkey Island, The	29,95 лв
Delta Force 2	12,95 лв
Delta Force: Task Force Dagger	24,00 лв
Delta Force 3: Land Warrior	19,95 лв
Delta Force: Black Hawk Down	44,00 лв
Diablo 2	54,00 лв
Diablo 2 Lord of Destruction	44,00 лв
Die Hard: Nakatomi Plazza	24,00 лв
Dino Crisis 2	29,95 лв
НОВО Dredd vs Death	**69,95 лв**
Empire Earth (на български език)	39,95 лв
Empire Earth: The Art of Conquest	44,00 лв
НОВО Empires: Dawn of the modern world	**77,00 лв**
Emperor: Rise of the Middle Kingdom	69,95 лв.
Enter the Matrix	77,00 лв
Escape from Monkey Island	29,95 лв
FIFA 2002	24,00 лв
НОВО FIFA 2004	**77,00 лв**
Freedom Fighters	77,00 лв
F1 Championship Season 2000	34,00 лв
F1 Challange '99-'02	89,95 лв
Gabriel Knight 3	19,95 лв
Global Operations	59,95 лв
Grim Fandango	29,95 лв
Ground Control + Ground Control Dark Conspiracy	19,95 лв
GTA Vice City	77,00 лв
Gunman Chronicles	24,00 лв
HalfLife Generation 3 (Counter-Strike, Half-Life, OpFor, Blue Shift)	73,00 лв
Harry Potter and the Chamber of Secrets	49,95 лв
Harry Potter and the Philosopher's Stone	49,95 лв
НОВО Harry Potter: Quiddich World Cup	**49,95 лв**
Heroes IV (изцяло на български)	39,95 лв
Heroes IV: Winds of War	49,95 лв
Heroes IV: The Gathering Storm	29,95 лв
Heroes IV: The Gathering Storm (изцяло на български)	29,95 лв
Homeworld 2	77,00 лв
Hulk	**69,95 лв**
IGI 2	77,00 лв
IL-2 Shturmovik	44,00 лв
Indiana Jones & the Emperor's Tomb	77,00 лв
IndyCar Series	**69,95 лв**
ISS 3	59,95 лв
James Bond 007: Nightfire	69,95 лв
Jurassic Park: Operation Genesis	59,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter	29,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter and the Chamber of Secrets	29,95 лв
LEGO Footbal Mania	29,95 лв
LEGO Racer 2	29,95 лв
Mace Griffin Bounty Hunter	69,95 лв
Mafia	77,00 лв
Mat Hoffman's Pro BMX	77,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault	69,95 лв
Medal of Honor: Allied Assault Spearhead	49,95 лв
Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough	**44,00 лв**
Medal of Honor: Allied Assault	69,95 лв
Medal of Honor: Allied Assault DELUXE	**99,50 лв**
Medieval Total War: Viking Invasion	44,00 лв
Metal Gear Solid 2 Substance	59,95 лв
Midtown Madness 2	99,50 лв
Morrowind	77,00 лв
Myth III: The Wolf Age	69,95 лв
NASCAR 2003	49,95 лв
NFS 4: Road Challenge	24,00 лв
NFS 5: Porsche 2000	39,95 лв
NFS 6: Hot Pursuit 2	77,00 лв
НОВО NFS 7: Underground	**77,00 лв**
NHL 2003	77,00 лв
НОВО NHL 2004	**77,00 лв**
No One Lives Forever 2	69,95 лв
Operation Flashpoint GOLD	39,95 лв
Prisoner of War	59,95 лв
Rainbow Six: Raven Shield	69,95 лв
Rayman 3 (+подарък: джойнад)	63,00 лв
RC Cars	**19,90 лв**
Schizm	39,95 лв
Shogun: The Mongol Invasion	39,95 лв
Serious Sam	34,00 лв
Shadow of Memories	59,95 лв
Silent Hill 2 Director's Cut	59,95 лв
НОВО Silent Hill 3	**59,95 лв**
SimCity 3000	9,95 лв
SimCity 4	69,95 лв
SimCity 4: Rush Hour	**49,95 лв**
Solider of Fortune II Gold	59,95 лв
Splinter Cell	69,95 лв
StarCraft + Brood War	34,00 лв
Star Trek Voyager: Elite Force 2	77,00 лв
Star Wars: Dark Forces 2 + Mysteries of the Sith	29,95 лв
Star Wars: Episode I Racer	29,95 лв
Star Wars: Jedi Academy	77,00 лв
Star Wars: The Phantom Menace	29,95 лв
Star Wars: Rogue Squadron	29,95 лв
Star Wars: X-Wing Alliance	29,95 лв
Star Wars: Galactic Battlegrounds + Clone Campaigns	44,00 лв
Stronghold: Crusader	77,00 лв
Stronghold Deluxe	59,95 лв
Sudden Strike 2	69,95 лв
SWAT 3 Elite Edition	19,95 лв
НОВО The Hobbit	59,95 лв
НОВО The Lord of the Rings: The Return of the King	69,95 лв
Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	69,95 лв
НОВО The Lord of the Rings: War of the Ring	69,95 лв
The Thing	24,00 лв
The Sims: Deluxe (The Sims + Livin' It Up)	59,95 лв
НОВО The Sims: Double Deluxe (Съдържа: The Sims™, The Simsc™ Livin' It Up, The Sims™ House Party, The Sims™ Creator	**59,95 лв**
The Sims: House party	39,95 лв
The Sims: Hot Date	39,95 лв
The Sims: Livin' It Up	39,95 лв
The Sims: Unleashed	39,95 лв
The Sims: On Holiday	39,95 лв
The Sims: Superstar	39,95 лв
НОВО The Temple of Elemental Evil	**69,95 лв**
TOCA Race Driver	69,95 лв
Tropico 2: Pirate Cove	77,00 лв
Tropico Gold	59,95 лв
Tzar	**9,95 лв**
Unreal 2	44,00 лв
Unreal Tournament 2003	44,00 лв
Vietcong	77,00 лв
WarCraft III	69,95 лв
Warcraft III The Frozen Throne	**59,95 лв**
Warlords Battlecry II	34,00 лв
X-MEN 2: Wolverine's Revenge	77,00 лв

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

77,00 лв.

За феновете на поредицата Need For Speed не е нужно да се споменава, че поредното ново заглавие от нея - Underground, ще им предостави усъвършенствана графика, визуални ефекти и музика от Топ класациите на САЩ и Европа. Но този път действието е пренесено в града, където се срещат най-мощните и ефектни тунинг автомобили от марките на Мицубиши, Субару, Тойота и други. Не пропускайте шеметното изживяване в света на нелегалните състезания. Спечелете репутацията на най-добрия от добрите.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

Откакто задругата на пръстена се е разпаднала и хобитите се приближават до Маунт Дуум, Арагорн, Леголас Гимли и Гандалф проправят своя път към Гондор за да помогнат на народа на Средната Земя в подготовката на последният отчаян отпор срещу неописуемите сили на злото. Унищожаването на Единственият Пръстен е единственият път към спасението! Този път съдбата на Средната земя е във вашите ръце!!

69,95 лв. **С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК**

CALL OF DUTY

Call of Duty е напрегнат фърст пърсън шуутър, който ни предоставя най-завладяващото и реалистично военно изживяване, виждано до момента в игра, посветена на Втората световна война. Действието ни дава шанса да изпитаме ужаса на войната през очите на обикновения войник. Играта е дело на студиото Infinity Ward, в основата на което са 20 души от екипа, създал Medal of Honor: Allied Assault. Играещият ще трябва да премине през 24 убийствени мисии, в които да поеме съответно ролята на руски, британски и американски войник.

77,00 лв.

THE HOBBIT

В играта "The Hobbit" ще разпознаете познатата ви от Властелина на пръстените Средна Земя. Действието обаче се развива доста по-рано, когато младия хобит Билбо Бегинс се впуска в едно незабравимо приключение в помощ на своите приятели Джуджетата.

59,95 лв. **С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК**

JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH

Това е един динамичен, изпълнен с напрежение фърст пърсън шуутър, базиран на класическия комикс на 2000 AD за Съдия Дред. Действието на играта се развива в постапокалиптичния мегаполис Мега Сити Уан. Най-големият проблем на този вряц и кипящ котел на 22-ри век е престъпността и единствените хора, способни да застанат на пътя на тоталния хаос са служителите на реда, наречени "съдиите". Играещия поема ролята на най-популярния измежду тях – Съдия Дред. Дред е едновременно елитен полицай, прокурор и съдия. Неговите присъди не подлежат на обжалване и се изпълняват на местопрестъплението.

69,95 лв.

THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

"Преди много лета, в земите на държавата Фланес, един жестоК демон основал култ, посветен на Първичното зло, и вложил четирите символа на истинското зло в храм в покрайнините на Нулб."

За пръв път кампанията Greyhawk е пресъздадена в компютърна ролева игра. The Temple of Elemental Evil обединява перфектната ролевата система на D&D Third Edition, опита на създателите от Troika Games и оригинала едноименен модул, създаден от Гари Сайгакс.

69,95 лв.

THE SIMS: MAKING MAGIC

Дръжте се здраво! Симовете ще правят магия в това последно допълнение към The Sims. Вашите любимци мълвят заклинания, с които да подобрят любовния си живот, да изкарат акъла на гостите на гости съседи, или просто за да се отърват от досадни ежедневни занимания. Играта включва изцяло нови магическо карнавални елементи, нов набор от чудати персонажи и куп други невиждани до момента чудесии.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК **39,95 лв.**

FIFA FOOTBALL 2004

За истинските фенове на футбола, които търсят най-убедителния стил на игра и най-богатото разнообразие от игрални режими, FIFA Football 2004 е безспорно най-завършеното и автентично футболно изживяване. Системата за Off the Ball™ контрол на играта ви позволява да управлявате еднакво добре както играчите, владеещи топката, така и онези, които очакват подаване или изпълняват други офензивни или дефензивни функции. Възможността да контролирате точния момент на подаването, пласирането на играчите и борбата за терен, придават изцяло ново измерение на футболната игра.

77,00 лв. **С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК**

NHL 2004

Най-продаваният хокеен симулатор навлиза в своята 11-та година. NHL 2004 бележи нов връх в графиката на поредицата, позволявайки в същото време на играещия да изпълнява по-богат набор от хокейни техники с по-голяма лекота от когато и да било преди. Изцяло новият режим Franchise дава шанс на феновете да изведат свой отбор от дъното на таблицата до самия връх - Купата "Стенли". В NHL 2004 ще имате шанса за пръв път да опитате и невключвани до момента в поредицата лиги.

77,00 лв.

HARRY POTTER: QUIDDICH WORLD CUP

Полетете с първата игра, която позволява на играчите да изпитат в пълна степен магическата скорост, сила и съревнованието на Куидича, любимият спорт на магьосници и вещици в света на Хари Потър.

За пръв път играещият може да се наслади пълноценно на дълбочината и завладяващото предизвикателство на Куидича.

49,95 лв. **С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК**

EMPIRE EARTH

39,95 лв.

За пръв подобна наистина епична стратегическа игра е преведена изцяло на родния ни език. Над 100 000 думи текст в рамките на играта плюс 260 страници ръководство! Сега на ход са българските геймъри. От тях зависи дали подобни колосално начинание, като пълния превод на игра от този калибър, имат смисъл и за България.

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING

В играта War of the Ring ще се сблъсках с епичната битка която силите на Хората, Елфите, Джуджетата и Хобитите водят срещу злите сили на Саурон. Можете да изберете да играете на страната на Доброто и да се опитате да унищожите Единствения пръстен. Или можете да изберете силите на злото и да завладеете Средната Земя завинаги. В War of the Ring ще проследите по-подробно събитията около създаването на Задругата и ще участвате в главните битки познати ви и от филмовата трилогия.

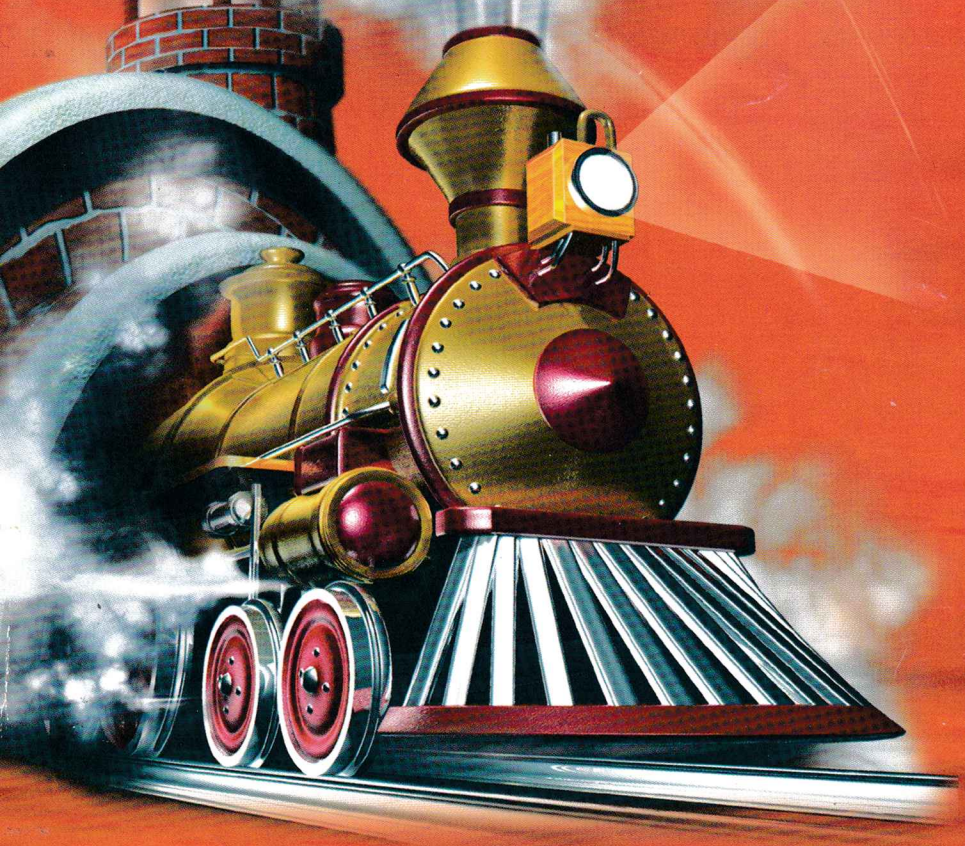
69,95 лв. **С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК**

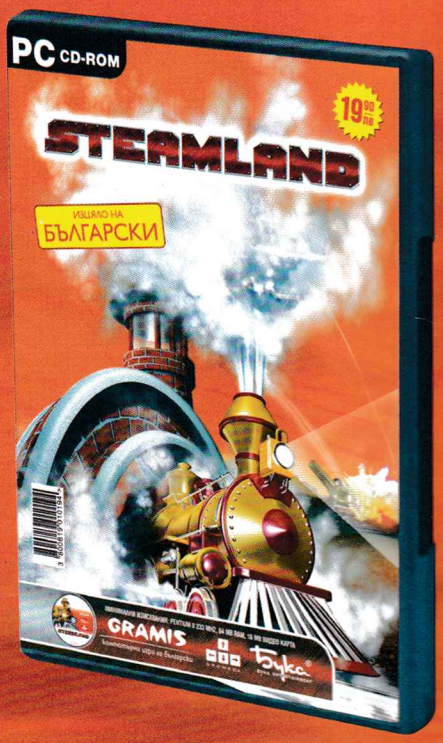
WWW.PULSAR-GAMES.COM

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК) бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; Базар малък ЦУМ - ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Кунторов ЕООД - ул. Г.С.Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45; Магазин Office Express - бул. Цариградско шосе 135; Техномаркет (магазини 1 и 2); Технополис; **[ВАРНА]** ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973; бул. 8-ми Приморски полк (срещу стадион Черно море) - тел. (052) 300 558, (052) 300 660; **[ПЛОВДИВ]** ул.Антим I-ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805; ул. Загреб 2, тел. (032) 264 813; **[ПЛЕВЕН]** Плевен Стайл - тел. (064) 800 533; **[РУСЕ]** ДатаСис - ул. Дойран 17, тел. (082) 272 009; Атлас-К - ул. Добруджа 5, тел. (082) 222 027; **[БУРГАС]** Онтайм ЕООД - тел. (056) 803 505; **[ДИМИТРОВГРАД]** ДНД Димитър Димитров ЕТ, ул. Иван Вазов 12, тел. (0391) 635 26, 098 516 915; **[ДОБРИЧ]** магазин PC SHOP - тел. (058) 46 202; **[СТАРА ЗАГОРА]** Викинг Сервиз - ул. Х.Д.Асенов 130, тел. (042) 42 132, (042) 42 184; Диком ООД - тел. (042) 600 893; **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546; **[КАРЛОВО]** Терасист ООД - тел. (0335) 933 21; **[НЕСЕБЪР]** Видеохит ООД - тел. 088 811 888; **[ПАЗАРДЖИК]** ЕТ Светослав Ковачев - тел. 088 905 598; **[СЛИВЕН]** ЕТ Деян Атанасов - тел. 088 348 179; **[СМОЛЯН]** ЕТ Стоян Тинчев - тел. (0301) 63 272, **магазини ГЕРМАНОС** - в цялата страна

"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ, KONAMI, LUCAS ARTS

STEAMLAND





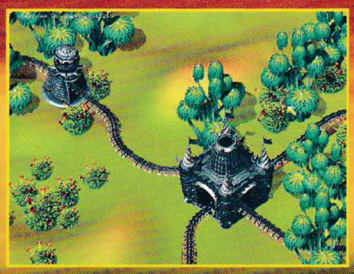
В ПРОДАЖБА

Влезте в един шантав свят, намиращ се на фантастична планета. Вижте чудноватите растения и местности! Тук, при тези необичайни условия, се е зародила цивилизацията на парните роботи. Но на планетата не цари мир. Напротив. Роботите воюват!

Това е необикновена стратегия, подходяща за игра от всички възрасти, тъй като притежава лишен от кървави сцени геймплей! В нея ще трябва да развиете своята икономика с помощта на предоставените ви ресурси и да отблъсквате атаките на различни враждебно настроени същества и природни стихии.

Задачата ви се усложнява от факта, че бойните локомотиви (основните единици в Steamland) могат да се движат единствено по релси.

Очакват ви разнообразие от фантастични единици и оръжия, които допълват тази изумителна цивилизация, 20 вълнуващи мисии с различни нива на трудности, непредсказуем сюжет, 3D терени, променящи се времеви условия и всякакви други страхотни ефекти.



ИГРИТЕ НА GRAMIS МОЖЕ ДА НАМЕРИТЕ В: GERMANOS, METRO, 2 BE, GLOBAL NET, JEFF, PULSAR, SOFIA LAND, ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА И ВСИЧКИ СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ В СТРАНАТА

Издател на Steamland за България е Gramis.
Всички наименования са запазени марки на техните собственици.

ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" ООД, София, бул. "Янко Сакъзов"№ 56,
тел: (02) 9444570, 9431879 и 8465063, e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

GRAMIS
компютърни игри на български